Wissen, was gespielt wird

PC Games

UNZENSIERTE AUSGABE

Darf in Deutschland nicht frei vertrieben werden!

09/03 € 4,99

Österreich € 5,40; Schweiz sfr 9,90; Dänemark dkr 50,-; Italien, Spanien, Portugal, Frankreich, Griechenland € 6,75 Holland, Belgien, Luxemburg € 5,80

DVD

RIESIGE DUAL-DVD

VOLLVERSION

Rally Trophy

!82% (PC GAMES 12/2001)

RALLY TROPHY

EXKLUSIV-DEMO AUF DVD

THE GREAT ESCAPE

DAS ACTION-SPIEL ZUM FILM-KLASSIKER

ÜBER 30 GRATIS-SPIELE

DIE BESTEN ACTION-, STRATEGIE- UND SPORT-SPIELE DER SHAREWARE-SZENE!

SPECIALS AUF DVD

18 PATCHES • ÜBER 20 TOOLS UND TREIBER • ADD-ONS ZU GTA VICE CITY

90 MINUTEN VIDEOS

EXKLUSIV-REPORTAGEN:



DIE SIMS 2
FIFA 2004
SÖLDNER
EMPIRES
APOCALYPTICA
BAPHOMETS FLUCH 3

EXKLUSIV!

SIMS 2

- Sex, Intrigen & Karrieren: Genialer Nachfolger
- Zu Besuch bei Maxis: Video-Report auf DVD

VORSCHAU

RAILROAD TYCOON 3
EXKLUSIV: INFOS, BILDER & VIDEO

BATTLEFIELD VIETNAM
NOCH MEHR MULTIPLAYER-SPASS

HALF-LIFE 2, DOOM 3
VORSICHT: DIESEN PC BRAUCHEN SIE

TEST



NO MAN'S LAND
KARL-MAY-STRATEGIE IN 3D

TOMB RAIDER: AOD
HAT LARA NOCH WAS DRAUF?

FLUCH DER KARIBIK
DAS SPIEL ZUM PIRATEN-FILM

HARDWARE



NEUE INTEL-IGENZ?
DER PENTIUM 4 IM FOKUS

GUTE FUNDAMENTE
MARKTÜBERSICHT P4-BOARDS

SPIELETAUGLICH?
TEST: DELL VS. ALIENWARE



Hoffentlich treffe ich heute
nicht meinen Nachbarn.

Für alle, die kein langweiliges Leben führen: www.gofuture.de . Aufgepasst: Die Allianz steht Ihnen nicht nur bei bohrenden Fragen als Partner zur Seite. Sie verlost auch 5 Tage Spaß für 2 – mit 33 Erlebnisreisen nach Barcelona. Mehr dazu und weitere Informationen zu unseren Versicherungs-, Vorsorge- und Vermögensprodukten finden Sie unter: www.gofuture.de

Hoffentlich Allianz.



Versicherung Vorsorge Vermögen

Ein Unternehmen der **Allianz Group**



EDITORIAL

PETRA MAUERÖDER CHRISTIAN MÜLLER

Summer in **Vice City**

Dienstag | 08. Juli 2003

Die neuesten AWA-2003-Zahlen belegen: 1,27 Millionen Leser freuen sich Monat für Monat auf die neue PC Games – 140.000 mehr als noch vor einem Jahr und 400.000 mehr als Gamestar, die Nummer 3 in diesem AWA-Segment. Kein anderes Spiele-Heft hat bei der Reichweite prozentual dermaßen zugelegt wie PC Games – ein sensationelles Ergebnis, über das wir uns sehr freuen und für das sich das Team bei allen Lesern herzlich bedankt!

Montag | 14. Juli 2003

Es ist fast schon Tradition: Einmal im Jahr – tendenziell im Sommer – erscheint ein Heft ohne „Spiel des Monats". Auch 2003 ist es nun wieder so weit: Weder **Tomb Raider** (Action) noch **Midnight Club 2** (Rennspiel) noch **No Man's Land** (Strategie) noch **Star Wars Galaxies** (Rollenspiel) schaffen die Qualifikation.

Dienstag | 15. Juli 2003

Das Interesse an **GTA Vice City** ist ungebrochen: Täglich treffen Dutzende von Easteregg-Tipps, Ich-finde-Päckchen-97-nicht-Anfragen und Mission-X-geht-noch-einfacher-Tipps in der Redaktion ein – Grund genug für ein weiteres Special. Wir garantieren: In der Fundgrube ab Seite 151 entdecken selbst die ausgebufftesten **Vice City**-Kenner noch Neues.

Freitag | 18. Juli 2003

PC-Games-Leser müssen nicht unter dem Demo-Sommerloch leiden: Mit der Vollversion **Rally Trophy** (auf CD und DVD) können Sie Gas geben, gerade wenn Ihnen die Strapazen der Ferienbeginn-Staus noch in den Gliedern stecken. Das turbulente Rennspiel wurde von der Fachpresse durchweg mit 80er-Wertungen gewürdigt – viel Spaß beim Driften!

Dienstag | 22. Juli 2003

In einem Monat startet die Games Convention 2003, neben der E3 der wichtigste Messe-Termin des Jahres. Nach dem Auftakt-Erfolg mit über 80.000 Wallfahrern werden in diesem Jahr sechsstellige Besucherzahlen erwartet. PC Games informiert Un- und Festentschlossene ab Seite 30 über das Leipziger Spiele-Allerlei.

Dienstag | 29. Juli 2003

In der Redaktion entstehen seit heute gleich zwei spannende Sonderhefte: Auf vielfachen Wunsch kommen diesmal Multiplayer- und Online-Fans auf ihre Kosten. Da wäre zum einen „Counter-Strike & Co.": Das „Co." steht unter anderem für **Battlefield 1942**, **Diablo 2**, **Warcraft 3**, **FIFA 2003**, **Everquest** und **Dark Age of Camelot** – ein dickes Paket, das ab 13. August im Handel ausliegt. Eine Woche später, nämlich am 20. August, erscheint das zweite Sonderheft „Spiele für jeden PC". Wir zeigen, wie Sie Referenz-Spiele selbst mit einem senilen 500-MHz-Pentium II inklusive 64 MByte RAM und steinalter Grafikkarte genießen können. Dazu gibt's handfeste Tuning-Tipps speziell für betagte PCs bis 1 GHz. Jeweils im Umfang enthalten: randvolle CDs und DVDs mit Software-Pröbchen, Tools, Maps und Mods zum Sofort-Loslegen.

Allzeit ein schattiges Plätzchen und viel Vergnügen mit der aktuellen Ausgabe samt Vollversion wünscht Ihnen

Ihr PC-Games-Team

HEINRICH LENHARDT ...



... reiste nicht mit der Bahn an, sondern nimmt Kreuz-und-quer-Flüge auf sich, um nach Fenton (ein Vorort von St. Louis) zu gelangen. Dort trifft er sich mit Phil Steinmeyer zum **Railroad Tycoon 3**-Anspielen.

RÜDIGER STEIDLE ...

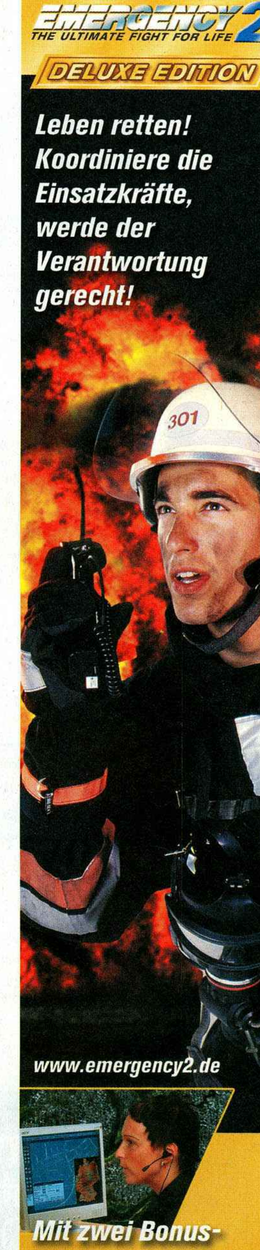


... wird als „Embedded Journalist" in die Kampfhandlungen von **Joint Operations** eingebunden. Novalogic-Frontmann Chris Clarke stellt den Kriegs-Shooter in der Redaktion vor – Vorschau auf Seite 74!

PATRICK KRAL ...



... aus Sachsen-Anhalt ist der Gewinner unseres **Tomb Raider**-Gewinnspiels in Ausgabe 08/03. Er war der Erste, der die korrekte Lösung für Laras Endkampf einsendete und dafür 100 Euro kassierte.











Inhalt 9/2003

Aktuelles

Spiele erleben, die in diesem Stadium sonst nur Journalisten zu sehen bekommen: Die Games Convention 2003 in Leipzig macht's möglich. Dieses Jahr werden über 100.000 Spiele-Fans erwartet. Gehören Sie dazu? Im großen PC-Games-Vorbericht erfahren Sie alles, was Sie wissen müssen.

Kennen Sie die Shooter-Klassiker **Katakis** und **X-Out**? Das sind Spiele, an denen Teut Weidemann und Heiko Schröder gearbeitet haben. Heute leiten die beiden die Wings Simulations GmbH in Bochum, wo der Taktik-Shooter **Söldner** entsteht.



Vorschau

Test



Codename Panzers

PC-Games-Redakteur Dirk Gooding ist nach Budapest gereist, um sich **Codename Panzers** anzusehen. Warum er den Titel neben **Total Rome** als das Strategie-Highlight 2003 betrachtet, schildert er ausführlich in einem vierseitigen Vorschaubericht.

AKTUELLES

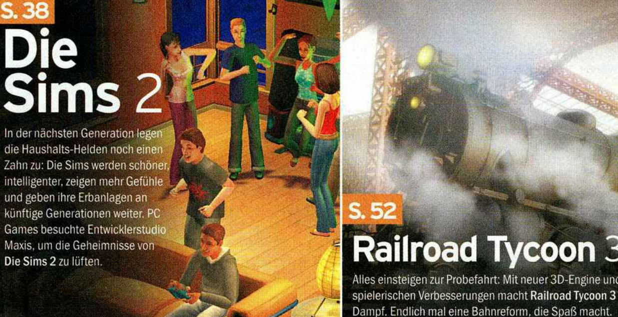


S. 30

Games Convention 2003

Wenn Sie vorhaben, am 21. August die Games Convention in Leipzig zu besuchen, dann nehmen Sie am besten diese Ausgabe mit: Ab Seite 30 finden Sie nicht nur einen ausführlichen Hallenplan zur Orientierung, sondern auch eine Auflistung aller vorgestellten Spiele!

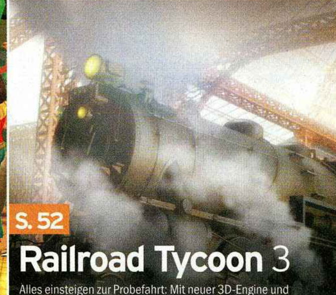
VORSCHAU



S. 38

Die Sims 2

In der nächsten Generation legen die Haushalts-Helden noch einen Zahn zu: Die Sims werden schöner, intelligenter, zeigen mehr Gefühle und geben ihre Erbanlagen an künftige Generationen weiter. PC Games besuchte Entwicklerstudio Maxis, um die Geheimnisse von **Die Sims 2** zu lüften.



S. 52

Railroad Tycoon 3

Alles einsteigen zur Probefahrt: Mit neuer 3D-Engine und spielerischen Verbesserungen macht **Railroad Tycoon 3** Dampf. Endlich mal eine Bahnreform, die Spaß macht.



Tomb Raider: The Angel of Darkness

Lara redet wie in einem Adventure, schleicht wie in einem Taktik-Shooter, lernt Fähigkeiten wie in einem Rollenspiel: **Angel of Darkness** sollte anders werden als alle restlichen **Tomb Raider**-Spiele. Und es ist auch anders geworden. Nur nicht besser.

Tipps & Tricks

Hardware

Service

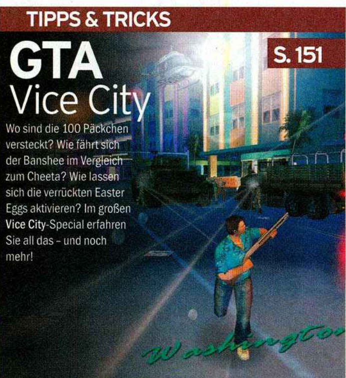
TEST

S. 86

No Man's Land

Ein Strategiespiel aus deutschen Landen auf dem Weg, die Neue Welt zu entdecken. Lässt Sie **No Man's Land** neue Echtzeit-Welten ergründen oder geht der Titel in den Genre-Fluten unter?

TIPPS & TRICKS



GTA Vice City

S. 151

Wo sind die 100 Päckchen versteckt? Wie fährt sich der Banshee im Vergleich zum Cheeta? Wie lassen sich die verrückten Easter Eggs aktivieren? Im großen **Vice City**-Special erfahren Sie all das – und noch mehr!

HARDWARE



Pentium 4 mit 3,2 GHz

S. 168

Der neue Pentium 4 mit 3,2 GHz ist da! Und PC Games hat ihn im Testlabor auf Herz und Nieren geprüft. Zudem bieten wir Ihnen: Profi-Tipps, mit denen Sie das letzte Quäntchen Leistung aus Intels neuem PC herausholen.

Wähle deine Waffen! Zu unschlagbar günstigen Preisen.





Dell™ Dimension™ 4600 „Hamburg"

- Intel® Pentium® 4 Prozessor 2.40B GHz
- Dual Channel DDR-SDRAM, 333 MHz
  512 MB RAM, davon 256 MB gratis
- 40 GB** Festplatte
- 64 MB Nvidia Geforce4 MX 420 Grafik, TV Out
- 5.1 Dolby Digital Soundlösung
- 16x DVD-ROM und 48x CD-Brenner inkl. Software

649 € Systempreis inkl. MwSt., ohne Monitor, zzgl. 75 € Versand. Finanzierung schon ab 21,34 € mtl.[4]

Upgrades

Dell™ M992 19" Monitor nur 255 €[3]
- mit 80 GB** Festplatte: + 35 €[3]
- mit IEEE 1394 FireWire PCI Karte: + 23 €[3]
- mit harman/kardon® 395 Aktivlautsprecher: + 58 €[3]

- Aufpreis für 2.66 GHz nur 58 €[3]
- Aufpreis für 2.80 GHz nur 174 €[3]

E-Value: 1020-D1308

Dell™ Dimension™ 4600 „Berlin"

- Intel® Pentium® 4 Prozessor 2.80 GHz
- Dual Channel DDR-SDRAM, 333 MHz
  512 MB RAM, davon 256 MB gratis
- 120 GB** Festplatte, 7.200 U/Min.
- 128 MB ATi Radeon™ 9800 – 8x AGP Grafik, DVI, TV Out
- Creative Audigy 2 Soundkarte, IEEE 1394 Anschluss
- DVD+RW-Brenner (4/2,4x) und 16x DVD, Software
- harman/kardon® 395 Aktivlautsprecher, Subwoofer

1.099 € Systempreis inkl. MwSt., ohne Monitor, zzgl. 75 € Versand. Finanzierung schon ab 36,14 € mtl.[4]

Upgrades

Dell™ E171FPb 17" TFT Display nur 498 €[3]
- mit 200 GB** Festplatte, 7.200 U/Min.: + 128 €[3]
- mit digitaler/analoger Videoschnittkarte: + 104 €[3]
- mit ATi Radeon™ 9800 Pro Grafik: + 151 €[3]

- Aufpreis für 3.06 GHz nur 174 €[3]

E-Value: 1020-D1508

Alle Dimension™ PCs werden ausgeliefert mit:
- Intel® Pro 10/100 Netzwerkanschluss, DSL ready
- Windows® XP Home Edition (OEM) auf Recovery CD[1,2], Works 7.0 (OEM)[2], Antivirensoftware
- Dell Tastatur, Maus, 8x USB 2.0
- 1 Jahr Abhol-Reparatur-Service

Alle Inspiron™ Notebooks werden ausgeliefert mit:
- Modem und 10/100 Netzwerkanschluss, DSL ready
- Windows® XP Home Edition (OEM) auf Recovery CD[1,2], Works 7.0 (OEM)[2], Antivirensoftware
- Lithium Ionen Akku, Quick-Charge
- 1 Jahr europaweitem Abhol-Reparatur-Service







Dell™ Dimension™ 8300 „Washington"

- Intel® Pentium® 4 Prozessor 2.60C GHz, 800 MHz PSB
- Dual Channel DDR-SDRAM, 400 MHz
  512 MB RAM, davon 256 MB gratis
- 120 GB** Serial-ATA Festplatte, 7.200 U/Min.
- 128 MB ATi Radeon™ 9800 – 8x AGP Grafik, DVI, TV Out
- Creative Audigy 2 Soundkarte, 1394 Anschluss
- DVD+RW-Brenner (4/2,4x) und 16x DVD, Software

1.199 € Systempreis inkl. MwSt., ohne Monitor, zzgl. 75 € Versand. Finanzierung schon ab 39,43 € mtl.[4]

Upgrades

Dell™ 1800FP 18" TFT Display nur 637 €[3]
- mit digitaler/analoger Videoschnittkarte: + 104 €[3]
- mit Flash Card Reader (USB): + 48 €[3]
- mit zusätzlicher 120 GB** Festplatte: + 151 €[3]

- Aufpreis für 2.80 GHz nur 116 €[3]
- Aufpreis für 3.0 GHz (800 MHz PSB) nur 290 €[3]

E-Value: 1020-D2108

Dell™ Dimension™ 8300 „New Orleans"

- Intel® Pentium® 4 Prozessor 2.80C GHz, 800 MHz
- Dual Channel DDR-SDRAM, 400 MHz
  1024 MB RAM, davon 512 MB gratis
- 2 x 120 GB** Serial-ATA Festplatten (RAID 0/1)
- 128 MB ATi Radeon™ 9800 Pro Grafik, DVI, TV Out
- Creative Audigy 2 Soundkarte, IEEE 1394 Anschluss
- DVD+RW-Brenner (4/2,4x) und 16x DVD, Software

1.599 € Systempreis inkl. MwSt., ohne Monitor, zzgl. 75 € Versand. Finanzierung schon ab 52,58 € mtl.[4]

Upgrades

Dell™ 1901FP 19" TFT Display nur 927 €[3]
- mit digitaler/analoger Videoschnittkarte: + 104 €[3]
- mit Altec Lansing ADA745 Lautsprecher (4.1): + 104 €[3]
- mit Dell™ 1184 Wireless LAN Router und USB Adapter: + 232 €[3]

- Aufpreis für 3.0 GHz (800 MHz PSB) nur 174 €[3]
- Aufpreis für 3.2 GHz (800 MHz PSB) nur 464 €[3]

E-Value: 1020-D2208



Alle Preise sind nicht rabattierfähig nach Rahmenverträgen und gültig bis 26.08.2003. In Österreich leicht abweichende Angebote und Versandkosten. Es gelten die allgemeinen Geschäftsbedingungen der Dell Computer GmbH. Angebot kann von Abbildung abweichen. Angebot ohne Monitor. Änderungen, Druckfehler und Irrtümer vorbehalten. Kundendaten unterliegen der elektronischen Datenverarbeitung. Monitorabbildungen sind modellähnlich. Dell™, das Dell™ Logo, Axim™, Dimension™, Inspiron™, TrueMobile™ und UltraSharp™ sind Warenzeichen der Dell Computer Corporation. Microsoft® ist eingetragenes Warenzeichen der Microsoft Corporation. Microsoft OEM Software wird von Dell ab Werk vorinstalliert und optimiert. Die Logos Intel®, Intel Inside®, das Intel Inside® Logo, Centrino®, das Intel Centrino® Logo und Pentium® sind Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen der Intel® Corporation oder ihrer Niederlassungen in den USA und in anderen Ländern. *Die Teilnahme am Gewinnspiel ist unabhängig von einer Bestellung. Teilnehmen kann jeder außer den Mitarbeitern der Dell Computer GmbH und deren Angehörigen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Teilnahmeschluss ist der 31.08.2003. **Die Bezeichnung GB bedeutet bei Festplatten 1 Milliarde Bytes; die nutzbare Kapazität kann je nach eingesetzter Software leicht differieren. **1)** Zum Lieferumfang gehören eine Recovery CD für die Wiederherstellung der Software und eine Dell Treiber CD. Die Recovery CD kann nur auf Dell Computern installiert werden. **2)** Einige in diesem Computer enthaltene Microsoft® Softwareprodukte sind möglicherweise durch technische Maßnahmen kopiergeschützt. Solche Produkte können Sie nicht verwenden, wenn Sie nicht zuvor die Aktivierungsmaßnahmen für das Produkt durchführen. Die Aktivierungsmaßnahmen für das Produkt und die Microsoft Datenschutzpolitik werden während der allerersten Inbetriebnahme des Produkts, bei bestimmten Neuinstallationen des Softwareprodukts bzw. der Softwareprodukte oder bei bestimmten Neukonfigurationen des Computers ausführlich beschrieben und können über Internet oder Telefon vervollständigt werden (dabei können Telefongebühren anfallen). **3)** Monitor- und Upgradepreise sind nur gültig beim Kauf eines Dell Systems. **4)** Effektiver Jahreszins nur 11,9 % (Laufzeit 36 Monate). Ein Angebot der CC-Bank AG, Mönchengladbach, unserer Partnerbank. Eine Anzahlung ist nicht erforderlich. Bonität vorausgesetzt.

Hinweis für Verbraucher: Der abgeschlossene Fernabsatzvertrag bleibt wirksam, wenn Sie die auf Abschluss des Vertrages gerichtete Willenserklärung nicht binnen einer Frist von 2 Wochen nach Erhalt der Ware widerrufen.



Abbildungen können vom Angebot abweichen. Angebot ohne Monitor.

Empfehlung des Monats:

Dell™ Dimension™ 4600 „München"

- **Intel® Pentium® 4 Prozessor 2.66 GHz**
- **Dual Channel DDR-SDRAM, 333 MHz**
- **512 MB RAM, davon 256 MB gratis**
- **120 GB** Festplatte, 7.200 U/Min.**
- **DVD+RW-Brenner (4/2,4x) & 16x DVD, Software**

• Intel® Pro 10/100 Netzwerkanschluss, DSL ready • 128 MB Nvidia Geforce4 FX 5200, DVI und TV Out • 5.1 Dolby Digital Soundlösung • Windows® XP Home Edition (OEM) auf Recovery CD[1)2)], Works 7.0 (OEM)[2)], Antivirensoftware • Dell Tastatur, Maus, 8x USB 2.0 • 1 Jahr Abhol-Reparatur-Service

849 € Systempreis inkl. MwSt., ohne Monitor, zzgl. 75 € Versand. Finanzierung schon ab 27,92 € mtl.[4)]

Dell™ E1504FP HAS 15" TFT Display nur 498 €[3)]
- mit Creative Audigy 2 Soundkarte inkl. FireWire: + 46 €[3)]
- mit Altec Lansing ADA745 Lautsprecher (4.1): + 104 €[3)]
- mit ATi Radeon™ 9800 Grafik: + 116 €[3)]

- **Aufpreis für 2.80 GHz nur 116 €[3)]**
- **Aufpreis für 3.06 GHz nur 290 €[3)]**

E-Value: 1020-D1608

Die Performance der Großmeister.
Mit Intel® Pentium® 4 Prozessoren bis zu 3.2 GHz.

Wenn es ernst wird, sind Sie mit dem Dell™ Dimension™ 4600 PC „München" bestens gerüstet. Schlagen Sie zurück mit der vereinten Kraft eines Intel® Pentium® 4 Prozessors 2.66 GHz, 512 MB DDR-SDRAM und der Nvidia Geforce4 FX 5200 Grafik. Und auch alle übrigen Komponenten lehren Ihre Feinde das Fürchten. Oder anders gesagt: Freuen Sie sich auf den ultimativen Game-Spaß. Denn die Dell Systeme gibt es zum Kampfpreis – und weitere schlagende Argumente unter www.dell.de oder direkt von unserer Hotline.

GRATIS: DOPPELTER SPEICHER

bei Bestellung eines Dimension™ PCs oder Inspiron™ Notebooks

Angebot limitiert auf max. 5 Systeme pro Kunde, solange Vorrat reicht. Gültig für den beworbenen Standardspeicher.



Dell™ Inspiron™ 5150 Spezialangebot NEU!

- Intel® Pentium® 4 Notebookprozessor 3.06 GHz
- 512 MB RAM, davon 256 MB gratis
- 40 GB** Festplatte
- 15" UltraSharp™ UXGA TFT Display (600 x 1200)
- 64 MB ATi Mobility™ Radeon™ 9000 Grafik
- Combo Laufwerk mit 8x DVD und 24/10/24x CD-RW
- 2x USB 2.0, TV Out, FireWire, Touchpad

1.599 € Systempreis inkl. MwSt., zzgl. 75 € Versand. Finanzierung schon ab 52,58 € mtl.[4)]

Upgrades
- mit Dell™ Wireless LAN 802.11 b/g Karte: + 48 €[3)]
- mit 60 GB** Festplatte: + 58 €[3)]
- mit Windows® XP Professional (OEM)[2)]: + 70 €[3)]
- mit Office XP SB (OEM)[2)]: + 197 €[3)]

E-Value: 1020-I0708



Optional:



4 austauschbare Designs

Dell™ Inspiron™ 8500 „Celsius"

- Intel® Pentium® 4 Notebookprozessor-M 2.50 GHz
- 512 MB RAM, davon 256 MB gratis
- 60 GB** Festplatte
- 15.4" UltraSharp™ WUXGA+ Display (1920 x 1200)
- 64 MB Nvidia Geforce4 4200 Go Grafik
- Combo Laufwerk mit 2x DVD+RW und 24/10/24x CD-RW
- 2x USB 2.0, TV Out, FireWire, Infrarot, Dual-Point
- Dell™ TrueMobile™ 1300 802.11 b/g Wireless LAN

1.999 € Systempreis inkl. MwSt., zzgl. 75 € Versand. Finanzierung schon ab 65,73 € mtl.[4)]

Upgrades
- mit 1024 MB DDR-SDRAM (2x 512 MB): + 278 €[3)]
- mit Windows® XP Professional (OEM)[2)]: + 70 €[3)]
- mit exklusiver Leder-Notebooktasche: + 46 €[3)]
- **Aufpreis für 2.60 GHz nur 232 €[3)]**

E-Value: 1020-I1308

Perfektes Zubehör zum kleinen Preis.



Logitech Extreme Digital 3-D Joystick
7 programmierbare Tasten, Schubregler, Drehgriff, Rundblickschalter
nur 34 €[3)] zzgl. 12,80 € Versand



Logitech Wingman Formular Force GP Racing Wheel
- Force Feedback
- Robustes Design
- Inkl. Pedalen und Software

nur 92 €[3)] zzgl. 12,80 € Versand



Pocket-PC von Dell: Axim™ X5 Handheld (PDA) – perfekt mobil arbeiten mit der idealen Ergänzung zu Ihrem Notebook!
- Intel® XScale™ Prozessor bis 400 MHz
- Bis zu 64 MB SDRAM
- Bis 48 MB Intel® StrataFlash™ ROM
- 3.5" QVGA TFT Display (240 x 320)
- Microsoft® Pocket PC 2003 Premium

Jetzt ab 275 € statt 289 €
zzgl. 12,80 € Versand



Dell™ 2100 MP Projektor
Große Leistung zum erschwinglichen Preis. 1000 ANSI Lumen, Kontrast: 1800:1, SVGA Auflösung 800:600, nur 1,8 kg
nur 1.539 €[3)] zzgl. 12,80 € Versand

Dell™ empfiehlt Microsoft® Windows® XP

E-Value-Code:
Schneller am Ziel dank E-Value™. Mit der Eingabe des E-Value-Codes auf unserer Homepage unter www.dell.de finden Sie sofort Ihr Wunschsystem!

Geschäftskunden **0800/148 33 55**
Privatkunden **0800/150 33 55**
www.dell.de

Tel. Mo.–Fr. 8–20 Uhr, Sa. 9–18 Uhr, bundesweit zum Nulltarif · Fax 0180/5 22 44 01, 0,12 €/Min. bundesweit



Österreich: Tel. 08 20/24 05 30 47, Fax 08 20/24 05 30 49, 0,15 €/Min., www.dell.at · Schweiz: Tel. 0 22/799-01 01, Fax 0 22/799-01 90, www.dell.ch

Gewinnen und Mitmachen

Grafikhardware für € 3.000,-!

Jetzt gibt's was auf die Augen: Leadtek und PC Games verlosen **13 leistungsstarke Grafikkarten und Multimedia-Platinen im Wert von stolzen 3.000 Euro.**

4x WinFast A350 TDH Ultra MyVIVO (je ca. € 450,-)

Mit der A350 TDH MyVIVO bringt Leadtek ein 3D-Schlachtschiff in den Handel, über das sich besonders Fans von aufwendigen 3D-Spielen freuen dürften. Die Platine basiert auf Nvidias Geforce 5900 Ultra, ist mit 450 MHz getaktet und wird mit 256 MByte (425 MHz DDR) Grafikspeicher ausgeliefert. Für hardwareversessene Nvidia-Fans ist die Karte genau das Richtige. Als Vollversionen liegen dem Paket übrigens die Spiele **Big Mutha Truckers** und **Gun Metal** bei.



3x WinFast A310-TD MyVIVO (je ca. € 259,-)



Der verbaute Nvidia-Grafikchip auf dieser Grafikkarte hört auf den Namen Geforce FX 5600 und arbeitet mit 325 MHz. Ihm zur Seite stehen 256 MByte DDR-SDRAM (128 Bit) mit einer Taktfrequenz von 275 MHz DDR (effektiv: 550 MHz). Die AGP-8X-Platine verfügt über einen Video-Eingang, TV-Ausgang, DVI-Anschluss und wird mit einem dicken Softwarepaket ausgeliefert.

3x WinFast A340 TDH (je ca. € 119,-)

Die WinFast A340 TDH ist eine 3D-Grafikkarte mit gutem Preis-Leistungs-Verhältnis. Ihr Geforce-FX-5200-Grafikchip wird mit 250 MHz betrieben, die 128 MByte DDR-SDRAM mit 200 MHz DDR. Die Karte besitzt neben einem eigenen TV-Ausgang auch einen DVI-Anschluss für digitale Flachbildschirme. Die Spiele **Big Mutha Truckers** und **Gun Metal** sind Teil des beigelegten Softwarepaketes.

3x WinFast TV 2000 XP Expert (je ca. € 69,-)

Diese Karte bietet Ihnen eine einfache Möglichkeit, Ihren PC in einen Fernseher, Radio und sogar Videorekorder zu verwandeln. Durch die beigelegte WinFast-PVR-Software können Sie wahlweise Einzelbilder oder Video-Sequenzen über die beigelegte Fernbedienung aufzeichnen und sichern. Zu den unterstützten Dateiformaten gehören MPEG1/2/4, WMV, VCD, DVD-Video sowie MP3 und WMA. Mit dieser Platine wird Ihr PC zur Multimedia-Zentrale.

Wenn Sie an den PC-Games-Gewinnspielen nicht per SMS teilnehmen möchten, schreiben Sie das Kennwort auf eine Postkarte und schicken Sie diese ausreichend frankiert (€ 0,45) an: COMPUTEC MEDIA AG, **PCGGEWINNSPIEL KENNWORT**, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Alle entsprechenden Einsendungen nehmen an der Verlosung teil. An den Gewinnspielen der PC Games dürfen alle Leser mit Ausnahme von Mitarbeitern der beteiligten Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG teilnehmen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Alle Gewinner werden schriftlich benachrichtigt. Die Preise können nicht bar ausgezahlt werden. Jeder Teilnehmer erklärt sich damit einverstanden, dass im Gewinnfall sein Name abgedruckt wird.

Um an diesem Gewinnspiel per Kurzmitteilung teilzunehmen, senden Sie einfach eine SMS mit dem Inhalt „PCG2" an die Telefonnummer: 8 11 14 (€ 0,49/ SMS*) bzw. Schweiz: 7 24 44 (Sfr 0,70/ SMS). Oder rufen Sie uns einfach an: 0190 658 650 (€ 0,41/min) bzw. 0901 210 211 (0,50 sfr/min) für die Schweiz.

- Mitmachen dürfen alle Leser von PC Games mit Ausnahme der Mitarbeiter von Leadtek und der COMPUTEC MEDIA AG.
- Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
- Alle Gewinner werden schriftlich benachrichtigt.
- Die Preise können nicht bar ausgezahlt werden.
- Jeder Teilnehmer erklärt sich damit einverstanden, dass im Gewinnfall sein Name abgedruckt wird.

* Alle Netze! VF, D2 Vodafone Anteil 0,12 €

per SMS!

Keine Postkarte zur Hand? Sie lesen PC Games gerade im Zug und können keine E-Mail senden? Bei PC Games können Sie trotzdem gewinnen und Ihre Meinung sagen. An folgenden Umfragen und Gewinnspielen dieser Ausgabe können Sie per SMS teilnehmen. Ganz einfach und bequem in Sekundenschnelle:



UMFRAGEN (Teilnahmeschluss ist der 25. August 2003)

PC-Games-Charts (Seite 26)



Nennen Sie uns Ihr aktuelles Lieblingsspiel! Um an der Umfrage der PC-Games-Charts per Kurzmitteilung teilzunehmen, senden Sie einfach eine SMS mit dem Inhalt „PCGC LIEBLINGSSPIEL" an die Telefonnummer: 8 11 14 (€ 0,49/SMS*) bzw. Schweiz: 7 24 44 (0,70 sfr/SMS). Oder rufen Sie uns einfach an: 0190 658 651 (€ 0,41/min) bzw. 0901 210 212 (0,50 sfr/min) für die Schweiz.

PC Games Most Wanted (Seite 24)



Auf welches Spiel freuen Sie sich am meisten? Um an der Umfrage der Most-Wanted-Charts per Kurzmitteilung teilzunehmen, senden Sie einfach eine SMS mit dem Inhalt „PCGM SPIELENAME" an die Telefonnummer: 8 11 14 (€ 0,49/SMS*) bzw. Schweiz: 7 24 44 (0,70 sfr/SMS). Oder rufen Sie uns einfach an: 0190 658 651 (€ 0,41/min) bzw. 0901 210 212 (0,50 sfr/min) für die Schweiz.

GEWINNSPIEL (Teilnahmeschluss ist der 2. September 2003)

3x Die-Sims-Rucksack

Gewinnen Sie einen der drei exklusiven **Die Sims-Rucksäcke**, prall gefüllt mit:

1x Sims-T-Shirts
1x Sims-Würfel
1x Sims-Diamond-Schlüsselanhänger
1x **Die Sims Deluxe**
1x **Die Sims Megastar**



Challenge Everything

Um an diesem Gewinnspiel per Kurzmitteilung teilzunehmen, senden Sie einfach eine SMS mit dem Inhalt „PCG3" an die Telefonnummer: 8 11 14 (€ 0,49/SMS*) bzw. Schweiz: 7 24 44 (0,70 sfr/SMS). Oder rufen Sie uns einfach an: 0190 658 650 (€ 0,41/min) bzw. 0901 210 211 (0,50 sfr/min) für die Schweiz.

* Alle Netze! VF, D2 Vodafone Anteil 0,12 €

PC-Games-Abonnenten sind schon Gewinner!

Die glücklichen Gewinner stehen fest.
Im Monat Juli haben gewonnen:

Den Multimedia-PC: Helga Goldberg aus Binningen

Die Sony PlayStation 2: Franziska Brunner aus Graz

Den Nintendo GameCube: Stefan Mücksch aus Rüsselsheim

Den Nintendo Game Boy Advance SP: Andreas Hecka aus Willingen

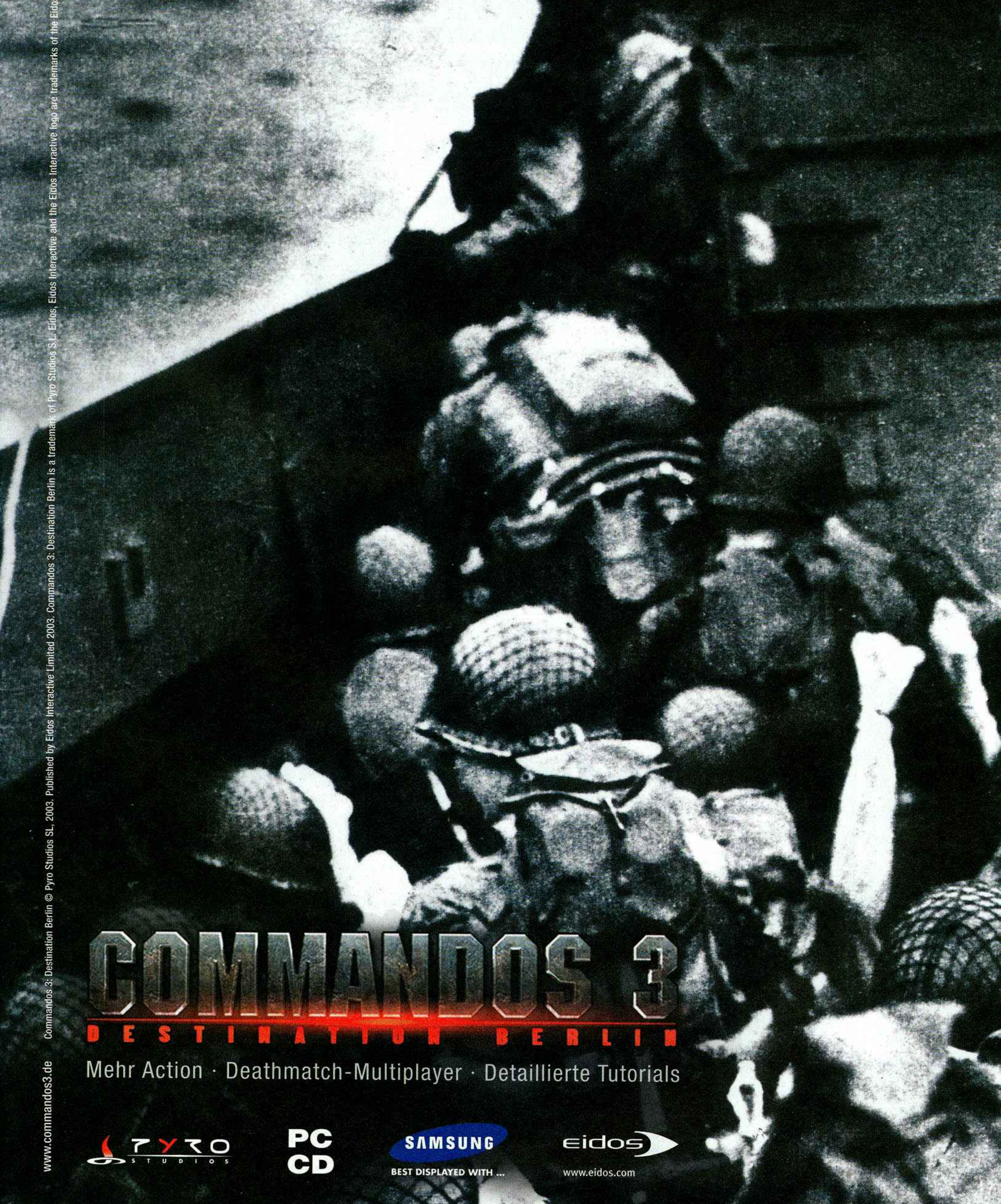
Abbildung ähnlich

www.hardware-rogge.de

Mit dem Abschluss eines Abonnements verbuchen PC-Games-Leser etliche Vorteile für sich. Durch günstigeren Einzelpreis, bequeme Zustellung per Post und frühzeitige Belieferung profitieren sie schon jetzt vom PC-Games-Abo.

Jeden Monat befinden sich unsere Abonnenten aber zudem auf der Gewinnerstraße. Denn jeder unserer treuen Leser nimmt jeden Monat an einem exklusiven Abo-Gewinnspiel teil. Ganz automatisch und ohne Verpflichtungen. Unter allen Abonnenten verlosen wir monatlich einen Multimedia-PC, eine PlayStation 2, ein Nintendo GameCube und einen Game Boy Advance SP.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, die Gewinnbenachrichtigung erfolgt schriftlich. Mitarbeiter der Sponsoren und der Computec Media AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen.


COMMANDOS 3
DESTINATION BERLIN
Mehr Action · Deathmatch-Multiplayer · Detaillierte Tutorials
PYRO STUDIOS
PC CD
SAMSUNG
BEST DISPLAYED WITH ...
eidos
www.eidos.com
www.commandos3.de
Commandos 3: Destination Berlin © Pyro Studios SL, 2003. Published by Eidos Interactive Limited 2003. Commandos 3: Destination Berlin is a trademark of Pyro Studios S.L. Eidos, Eidos Interactive and the Eidos Interactive logo are trademarks of the Eidos Group of companies. All rights reserved.


Omaha Beach, Herbst 2003. Es geht wieder los.

MEINUNG
PETRA MAUERÖDER



Deutschland sucht den ... Spieldesigner

Die Rubrik „Was macht eigentlich ...?" erfreut sich großer Beliebtheit, ist aber – Achtung, enthülltes Betriebsgeheimnis – eine der Rubriken mit dem größten Aufwand pro Quadratzentimeter Heftfläche. Denn nicht selten zieht sich die Recherche buchstäblich über mehrere Monate hin und gleicht einem detektivischen Puzzle-Spiel. Schnell wird aus dem „Was macht eigentlich ...?" ein „Wo liegt eigentlich ...?" und anschließend ein „Gibt es dort überhaupt Strom und Internet-Zugang?". Oft muss man Freunde und Kollegen des Verschollenen belästigen – über Larry-Macher Al Lowe beispielsweise bekamen wir heraus, dass Adventure-Queen Roberta Williams (King's Quest) am ehesten in einem Liegestuhl auf einer Yacht irgendwo in der Karibik zu erreichen wäre. Unser nächster Kandidat für „Was macht eigentlich ..." könnte Bill Roper heißen. Die Meldung von seinem „Adios!" bei Blizzard kam einem dezenten Beben gleich (klar, erst recht mitten in der Frozen-Throne-Euphorie). Die Chancen, dass der gemütliche Dampfplauderer und sein Team nach Ablauf einer gewissen Schonfrist in unserer Vermissten-Rubrik auftauchen, stehen fifty-fifty – ein Name fürs neue Team ist zwar schnell gefunden, die Vice-President-of-irgendwas-Positionen flink verteilt, eine Website mit dicker „About us"-Rubrik im Handumdrehen gezimmert, doch die wenigsten Designer schaffen es, dass die Nennung ihres Namens eine Spielergeneration weiter nicht mit einem „Hä? Bitte wer?" quittiert wird. Bei Molyneux (Black & White), Shelley (Age of Sound-so), Taylor (Dungeon Siege) und Goodman (Empire Earth) hat der Absprung ganz gut geklappt, bei Gard (Tomb Raider), Romero (Daikatana), Hassabis (Republic) und Garriott (Ultima) bislang eher weniger gut. Da fällt mir ein: Was macht eigentlich Microprose-Gründer Bill Stealey? Und um Monkey-Island-Entdecker Ron Gilbert oder Wing-Commander-Schöpfer Chris Roberts ist's auch arg still geworden. Sachdienliche Hinweise, die zur Ergreifung des Gesuchten ... Sie wissen schon ... bitte an die Redaktion! Prophylaktisch werden wir schon mal die Fässchen unserer Such-Bernhardiner auffüllen ... PETRA MAUERÖDER

GOTHIC 2 ADD-ON

Die Nacht des Raben

Piranha Bytes schlägt beim Rollenspielerfolg **Gothic 2** ein neues Kapitel auf. **Die Nacht des Raben** wird Ende August nicht die Geschichte des Hauptprogramms fortsetzen, sondern die bekannte Welt um einen neuen Landstrich mit neuen Bewohnern, Monstern und Abenteuern ergänzen. Sie erleben die Story mit einem frischen Alter Ego noch einmal von Anfang an. Ihren alten, erfahrenen Helden müssen Sie in Rente schicken. Obwohl die Entwickler noch nicht viel über das Add-on verraten wollen, gilt es als sicher, dass Sie diesmal neben den Karrieren als Paladin, Drachenjäger oder Feuerzauberer auch eine Laufbahn als Wassermagier einschlagen können. Erste Screenshots zeigen Küsten, Dschungel und Wüsten, in denen sich unbekannte Ungeheuer tummeln.



KREED

Multiplayer-Metzeln

Nachdem es lange Zeit still um die russische Shooter-Hoffnung war, hatten Anfang Juli einheimische E-Sport-Clans Gelegenheit, den Mehrspielermodus von **Kreed** ausgiebig zu testen. Einstimmiges Urteil: vielversprechend – wenn auch negativ auffiel, dass aus Performance-Gründen die Grafik weit weniger spektakulär war, als vom Solo-Part bekannt.





APOCALYPTICA

Team-Action nach dem Ende der Welt

1.000 Jahre nach der biblischen Apokalypse und damit nach der Zerstörung der Erde machen sich einige edle Recken auf, den Planeten zurückzuerobern. Da dieser bibelgemäß dem Teufel höchstselbst gehört, wird der Spieler dieses Third-Person-Actiontitels ab Herbst 2003 gegen ungewöhnliche Gegner antreten: Schwarze Ritter, Vamps und Gespenster. In **Apocalyptica** steuert man ein Team von vier Kämpfern durch die düsteren Landschaften, um mit Schwert und Magie das Böse zu vertreiben. Entwickler Andrew Westwood erläutert auf der Heft-DVD die Feinheiten seines Spiels.

ANSTOSS EDITION 03/04

Runderneuerter Manager

Im Rahmen des **Anstoß**-Fanfestes kündigte Ascaron für Oktober eine überarbeitete Auflage von **Anstoß 4** an. Unter anderem wollen die Entwickler das Finanzsystem erweitern, die Transferverhandlungen ausbauen, den 3D-Modus gegen bessere Textberichte tauschen, die Monatsplanung vereinfachen und unzählige Details verbessern, die von den Fans kritisiert wurden. Wer **Anstoß 4** bereits sein Eigen nennt, soll im November für rund 20 Euro auf die neue Version aufrüsten dürfen, alle anderen zahlen das Doppelte.

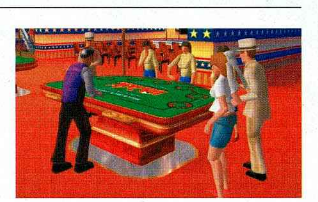


FUSSBALLMANAGER PRO

Kickermannschaft managen

Der Nachfolger des **Kicker Fußballmanagers** muss im Herbst aus lizenzrechtlichen Gründen ohne den Namen der bekannten Sportzeitung auskommen. Einen inhaltlichen Schaden nimmt das auf einfache Erlernbarkeit ausgerichtete Spiel aber nicht: Dank einer umfangreichen Spielerdatenbank mit zahllosen Einzelwerten soll der **Fußballmanager Pro** bislang unerreicht realistische Spielergebnisse errechnen. In Szene gesetzt werden die Spieltage mit einer sehr flotten 3D-Grafik-Engine, die bereits im frühen Beta-Stadium sehr authentischen Fußball zeigt.





VEGA$ TYCOON

Theme Casino

Anders als in bisherigen Kasino-Simulationen wie beispielsweise **Casino Inc.** haben Sie in **Vega$ Tycoon** auch außerhalb Ihrer Spielhölle alle Hände voll zu tun. Mit allerlei Attraktionen vom Haifischbecken bis zur Achterbahn füllen Sie Ihre Kassen und machen die Touristenscharen glücklich. Durch eine einfache Steuerung und die detailverliebte 3D-Grafik hinterließ der Titel beim Redaktionsbesuch der Entwickler einen durchweg positiven Eindruck.

BLIZZARD

Exitus des Diablo-Teams

Blizzard-Frontmann Bill Roper hat zusammen mit den drei Mitbegründern des Studios Blizzard North, David Brevik und Erich und Max Schaefer, das Unternehmen verlassen. Im Interview begründet Roper den Weggang mit Unstimmigkeiten mit dem Management der Blizzard-Mutterfirma Vivendi Universal und der ständigen Unsicherheit durch den geplanten Verkauf der Tochter. Das Quartett, das als Erfinder der **Diablo**-Rollenspiele gilt, hat bereits eine neue Entwicklerfirma gegründet und die Arbeiten an einem ersten Projekt aufgenommen. Vivendi bemüht sich unterdessen um Schadensbegrenzung und versichert, dass der Abschied der vier keine negativen Auswirkungen auf zukünftige Spiele haben werde. Und doch ist die Sorge der Fans groß, dass mit einer Fortsetzung der **Diablo**-Reihe so schnell nicht zu rechnen ist. In der Tat plant Blizzard für die nächsten Monate keine Produktankündigungen – vorerst bleibt es ein Geheimnis, ob bereits an **Diablo 3** gearbeitet wird.



Fluch der Karibik

Publisher Ubi Soft hat angekündigt, die deutsche Fassung des in dieser Ausgabe getesteten Action-Adventures Fluch der Karibik (Seite 112) überarbeiten und verbessern zu wollen. Voraussichtlich in der nächsten Ausgabe von PC Games kommt das Ergebnis auf den Prüfstand.

Desperados 2

Die Kehler Spellbound Software haben einen Nachfolger zum Wildwest-Taktikspiel Desperados angekündigt. Cooper's Revenge soll komplett dreidimensional werden, spielerisch stark erweitert werden und im November 2004 erscheinen.

Electronic Arts vereint FIFA 2004 und FM 2004

Electronic Arts plant für FIFA Football 2004 und Fußballmanager 2004 die so genannte „Football Fusion"-Option. Diese überträgt den Spielstand einer mit dem FM 2004 trainierten und verwalteten Mannschaft auf FIFA 2004, die dort „von Hand" Matches bestreiten kann. Der Fußballmanager 2004, dessen Verpackung Reiner Calmund zieren wird, erscheint am 7. November 2003.

Beziehungssimulation

Im Strategiespiel Singles muss der Spieler dem Paar Linda und Mike eine gemeinsame Wohnung suchen und einrichten, um anschließend ihren Alltag zu gestalten und den drohenden Beziehungsstress zu verhindern. Das entfernt an Die Sims erinnernde Spiel erscheint Ende dieses Jahres.

Doom 3 erstmals spielbar

Auf der diesjährigen QuakeCon in Dallas werden id Software und Activision den 3D-Shooter erstmals vor einer großen Spielergemeinschaft zeigen und sie auch selbst Hand anlegen lassen. Der bisherige (inoffizielle) Erscheinungstermin wurde derweil ganz offiziell in das Jahr 2004 verschoben.

Activision verklagt Star-Trek-Macher

Activision hat vor dem Hohen Gericht in Kalifornien Klage gegen Viacom eingereicht. Die Eigentümer der Star-Trek-Markenrechte werden beschuldigt, die Marke nicht ausreichend zu pflegen und auszubauen. Daher sei Activision nicht in der Lage, erfolgreich Star-Trek-Spiele zu entwickeln und zu verkaufen.

Was macht eigentlich ... Holger Kuchling?



In der deutschen Entwicklerszene gehört er zu den alten Hasen: Holger Kuchling ist seit 1990 Chef des Spielestudios Independent Arts. Zu seinen bekanntesten Spielen gehören die Management-Klassiker Anstoß, Mag! und das 2001 erschienene War Commander. Zurzeit werkeln er und sein Team am Echtzeit-Strategie-Titel Against Rome. Wieso der ehemalige BWL-Student jetzt Echtzeit-Strategiespiele statt Wirtschaftssimulationen macht und was er am Entwicklerdasein schätzt, verrät er nur hier im PC-Games-Interview.

PC Games: Was fasziniert dich an **Against Rome**?
Kuchling: „Es handelt sich um das Spiel mit dem Perspektivwechsel: Es gibt zuhauf Spiele aus dieser Zeitperiode, die die Geschichte aus der Sicht der Römer zeigen. Es ist reizvoll, den Lauf der Dinge aus Sicht der Barbaren zu beschreiben, denen es letztendlich gelungen ist, das mächtige römische Imperium zu Fall zu bringen. Damit einher ging die reizvolle Herausforderung, barbarische Spielmechaniken für Plündern, Brandschatzen, Erobern oder auch die Rolle des Stammesführers zu entwickeln."
PC Games: Früher warst du mit Wirtschaftssimulationen (**Anstoß**) beschäftigt, jetzt sind es Echtzeit-Strategiespiele – was hat dich zum Wechsel bewegt?
Kuchling: „Die Anforderungen und Ansprüche des Marktes und der Kunden wandeln sich. Wirtschaftssimulationen – wenn nicht gerade Fußballmanager – fristen international nur ein Schattendasein. Auch wenn Strategiespiele gegenüber Ego-Shootern an Boden verloren haben, ist das Genre noch immer populärer und wird weiterhin eine signifikante Rolle im weltweiten Markt einnehmen. Die Wirtschaftlichkeit einer Produktion spielt in all den Überlegungen eine immer dominantere Rolle, was nicht zwangsläufig von Vorteil sein muss."
PC Games: Du hast 1988 Abi gemacht und schon 1990 Independent Arts gegründet – hattest du nie Lust auf einen Job außerhalb der Spielebranche?
Kuchling: „Zunächst mal: gut recherchiert! Ganz so einfach war es denn auch nicht. Die Firma habe ich parallel zu meinem BWL-Studium in Münster langsam, aber stetig auf- und ausgebaut. Mit **Anstoß** und der **Anstoß World Cup Edition** hatten wir 1993/94 zwei echte Hits am Start – die haben IAS den weiteren Weg erleichtert. Natürlich reizt mich an der Selbstständigkeit besonders der hohe Grad an Kreativität und Eigenständigkeit. Andererseits ist das Business in den vergangenen drei bis vier Jahren ungleich härter geworden, dafür aber auch zunehmend professioneller. IAS wird auch zukünftig die deutsche Entwicklerlandschaft als eines der traditionsreichsten Studios bereichern."
PC Games: Welche Vorteile siehst du gegenüber Genre-Größen wie der **Age**-Serie oder **Warcraft 3**?
Kuchling: „**Against Rome** ist kampfbetonter als die genannten Titel. Generell ist es so, dass es uns mit **Against Rome** viel besser gelingt, die ‚dunkle Seite' des Spielers anzusprechen: Ausufernde Kämpfe, rauben, plündern, brandschatzen, erobern, gemein sein – wir sind davon überzeugt, dass wir damit eine Seite der Spieler ansprechen, die von der Echtzeit-Konkurrenz bislang vernachlässigt wurde."



ANNO 1503 ADD-ON

Schätze, Monster und **Piraten**

Sunflowers hat Details zum **Anno**-Add-on preisgegeben. Demnach soll das Anfang November für knapp 20 Euro erscheinende **Schätze, Monster und Piraten** drei neue Endlosspiele, zehn Einzelspielerkarten mit unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden sowie ein frisches Kampfszenario speziell für Einsteiger enthalten. Außerdem gibt es eine ganze Reihe neuer Bauwerke, Zieranlagen, Pflanzen und Tiere (darunter Krokodile und Flamingos). Leider keine Termin-Aussage gibt es indes zum immer noch ausstehenden Multiplayer-Update, an dem die Entwickler nach eigener Aussage mit Hochdruck arbeiten. Fest steht nur, dass der Patch kostenfrei zum Download angeboten werden soll.

PORT ROYALE 2

Meer **Handel**

„Zurück zu den Wurzeln" lautet Ascarons Motto bei **Port Royale 2**. Der Warenhandel soll wieder in den Fokus rücken, ähnlich wie beim indirekten Vorgänger **Patrizier 2**. Zwar stehen Laufbahnen als Freibeuter und Abenteurer nach wie vor offen – die Seeschlachten wollen die Entwickler komplett überarbeiten –, das Wirtschaftssystem wird aber stärker als andere Spielanteile ausgebaut. So soll der Spieler eigene Produktionsniederlassungen errichten können, die später sogar von computergesteuerten Händlern angelaufen werden.





PC GAMES HARDWARE EXTRA

Tools total

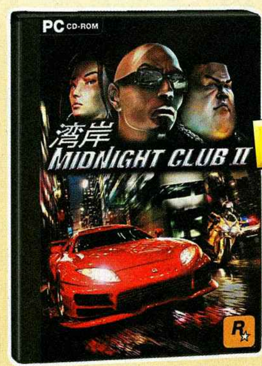
Satte 3.000 MByte enthalten die fünf CDs des neuen Sonderhefts **Die beste Freeware** unserer Schwesterzeitschrift **PC Games Hardware**. Für den Preis von 6 Euro sind 36 Vollversionen im Gesamtwert von über 250 Euro, aktuelle Treiber, Foto-, Video- und Multimedia-Software, das vollwertige Linux Knoppix sowie ausgesuchte Office- und Internet-Programme vertreten und werden redaktionell vorgestellt.

PREISWERT + KOMPETENT

600mal in Deutschland, 3000mal in Europa.

expert





Midnight Club 2
(USK 12)
AUCH FÜR PLAYSTATION 2 ERHÄLTLICH!

Voraussichtlich erhältlich ab 06.08.03!

47,- €



Unreal 2 the Awakening
(USK 16)

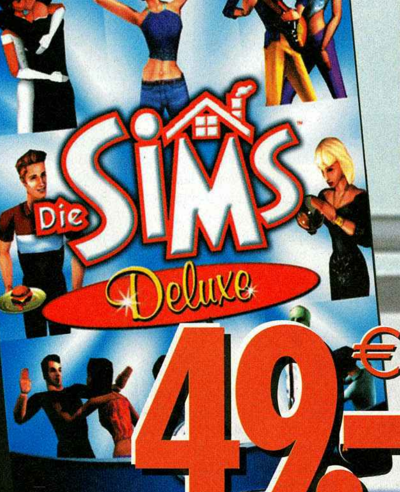
HAMMERPREIS!!!

29,- €



FUN!

SIMS >Deluxe< (USK o.A.)
Die Sims Deluxe kombiniert in der Premium-Edition das populärste PC-Spiel aller Zeiten, "Die Sims", mit dem erfolgreichen Expansion-Pack "Die Sims – Das volle Leben!"



49,- €

PC CD-ROM Bild interactive
Die Sims megastar
ERWEITERUNGSPACK

SIMS >Megastar< (USK o.A.)
Vorhang auf, Scheinwerfer an: Die Sims werden zu Stars!

29,- €



SIMS >Tierisch gut drauf<
(USK o.A.)
Was hat im Familienleben der Sims bislang gefehlt? Haustiere natürlich!

€ 24,-

Wichtiger Hinweis: Sollte Ihr örtlicher expert-Händler einen Artikel ausnahmsweise nicht vorrätig haben, wird er ihn schnellstmöglich beschaffen. USK: Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle

MEINUNG
DAVID BERGMANN



Sind die „guten, alten Zeiten" zukunftstauglich?

„Achtung, hinter Ihnen – ein dreiköpfiger Affe!" Dieser Ausspruch dürfte beim versierten PC-Spieler eher die Mundwinkel nach oben schnellen lassen denn zu einem in der Fahrschule so gern gesehenen Schulterblick animieren. Ja, es gab sie – Zeiten, in denen man gefahrlos schimpfen durfte, Toilettenschrubben total angesagt und das Begrabschen wohlgeformter weiblicher Körperteile salonfähig war. Kurz gesagt: Zeiten, in denen das Adventure-Genre florierte. Dabei sind Guybrush Threepwood, Roger Wilco und Larry Laffer nur einige der zahlreichen Antihelden, die der Spieler mit beherzten Mausklicks von einem Fettnäpfchen ins nächste lotste. Ebenso unvergessen der pubertierend-planlose Zauberlehrling Simon mit seinem kleinen Zauberstab oder das müßig-melancholische Alien Floyd auf dem Weg per Anhalter durch die Galaxis. Doch plötzlich wurde das 3D-Zeitalter eingeläutet und sterile Polygone verdrängten die anheimelnd pixelige Comic-Grafik. Point-&Click-Adventures wie der ambitionierte Zeichentrick-Wahnsinn Toonstruck wurden zum finanziellen Reinfall, auch wenn sie perfekt auf die alte Zielgruppe zugeschnitten waren. Die jedoch investierte das sauer verdiente Geld in 3D-Beschleuniger und ballerte sich mit muskelbepackten Heroen durch düstere 3D-Gewölbe und knackte anstatt fordernder Rätsel lieber Zombie-Schädel. 3D-gestützte Evolutionsversuche wie die vierte Monkey-Island-Episode oder Simon 3D mussten jedoch schwere Kritik der Adventure-Veteranen einstecken.

Im letzten Jahr brachte es das klassische 2D-Adventure Runaway dagegen immerhin auf Platz 8 der Media-Control-Charts. Steht die Trendwende bevor und waffenstarrende Strahlemänner werden wieder von tollpatschigen Antihelden abgelöst? Läuten Charles Cecil und Revolution Software tatsächlich die längst überfällige 3D-Revolution des Adventure-Genres ein? Fest steht: Mit George Stobbard, Biker Ben und Sam & Max kehren im Laufe des nächsten Jahres so viele prominente Knobelklassiker auf den Bildschirm zurück wie schon lange nicht mehr. Dann wird sich zeigen, wie zeitgemäß das Adventure-Genre wirklich ist. Wer weiß? Rollenspiele waren auch schon einmal totgesagt. Und dann kam Baldur's Gate ... DAVID BERGMANN

JEDI KNIGHT 3: JEDI ACADEMY

Grenzenlose **Freiheit**

Der dritte Teil der **Jedi Knight**-Reihe erhält derzeit bei Raven Software den letzten Feinschliff und lässt dem Nachwuchs-Jedi mehr Freiheiten als die beiden Vorgänger. Der Charakter darf frei generiert werden und sogar Ihr Lichtschwert basteln Sie sich selbst zusammen. Durch die nichtlineare Kampagne wird die Wiederspielbarkeit noch einmal erhöht – Sie entscheiden selbst, welche Missionen Sie annehmen und welche nicht. Beim Anspielen der aktuellsten Version fiel uns lediglich ein wirklicher Kritikpunkt auf: Die Außenlevels wirken teilweise kantig und steril. Ansonsten verspricht **Jedi Academy** noch spannender zu werden als der Vorgänger. Möge die Macht bis zum Release im September mit den Entwicklern sein.

THE LORD OF THE CREATURES

Neues vom **Commandos-Macher**

Nach seinem Abschied bei den Pyro Studios gibt es erste Lebenszeichen von Gonzo Suárez' neuer Firma Arivago Entertainment. Das aktuelle Projekt läuft unter dem Namen **Lord of the Creatures** und soll ein klassisches Action-Adventure mit einem Multiplayer-Rollenspiel in einem farbenfrohen Fantasy-Universum kombinieren. Bereits in der nächsten Ausgabe können wir Ihnen das Werk des **Commandos**-Schöpfers genauer vorstellen.

HALF-LIFE 2

Ati **kontra** Nvidia

Aufregung um **Half-Life 2**: Die Ankündigung von Valve-Mitarbeitern, dass Kantenglättung im kommenden Shooter-Schlager nur mit Ati-Grafikkarten ab der Radeon 9500 aufwärts korrekt funktionieren werde, hat heftige Diskussionen ausgelöst. Valve behauptet, das Problem liege bei Nvidia und sei mit deren Grafikkarten nicht in den Griff zu kriegen. Kritiker werfen Valve Parteinahme vor, die in der Zusammenarbeit zwischen den **Half-Life**-Machern und Nvidia-Konkurrent Ati begründet sei.

FRITZ!Card DSL USB
€ 149,-
unverbindliche Preisempfehlung, inkl. MwSt.

FRITZ! DSL/ISDN

Mit FastPath schneller am Ziel

FRITZ!Card DSL
€ 149,-
unverbindliche Preisempfehlung, inkl. MwSt.

FRITZ! DSL

FRITZ!Card DSL

- DSL-Spielen, Surfen, Mailen – schnell und sicher
- Komplette ISDN-Funktionen
- FastPath für kürzeste Signallaufzeiten
- Traffic Shaping für optimale Ausnutzung des DSL-Anschlusses
- Schutz durch integrierte Internet-Firewall
- DSL-Netzwerk-Freigabe für 2, 3 und mehr PCs
- Perfekt für alle T-DSL-Anschlüsse
- Speed bis 8 MBit/s möglich
- DSL auch am T-Net-Anschluss (analog) möglich
- Zahlreiche Auszeichnungen für FRITZ!Card DSL
- Neu: Auch als reine DSL-Karte FRITZ!Card DSL SL








Das doppelte Flottchen

FRITZ!Card DSL für ISDN und DSL

Jetzt wird das Highspeed-Rennen mit FRITZ!Card DSL gleich doppelt spannend: Die erfolgreiche FRITZ!Card DSL – mit 17 Auszeichnungen in nur einem Jahr – gibt es auch als USB-Variante. Ob intern oder extern: FRITZ!Card DSL legt sich richtig in die Kurven und bringt DSL und ISDN leistungsfähig zu Ihrem PC. So rauschen Sie DSL-schnell durchs Netz, mailen Fotos, laden Musik und Videos. Und mit ISDN versenden und empfangen Sie Dateien, SMS, Telefax und vieles mehr.

FRITZ!Card DSL ist perfekt für alle T-DSL-Angebote und versteht sich bestens mit T-Online, 1&1, AOL und anderen Internet-Anbietern. Natürlich ist auch FRITZ! drin, die Software für alles, was ISDN und PC so schön macht. Für den problemlosen Start bringt FRITZ!Card DSL alles Notwendige gleich mit und installiert sich kinderleicht. FRITZ!Card DSL verbindet Ihren PC ohne Umwege direkt mit DSL und ISDN.

Jetzt heißt es anschnallen und schnell zum guten Computerfachhandel, Media Markt, Saturn, ProMarkt, Karstadt oder Vobis sausen. Überall dort steht die flinke FRITZ!Card DSL für Sie bereit.

Aktuelle Informationen, Software-Updates und alle Treiber gibt´s obendrein kostenlos dazu: über das AVM Data Call Center oder gleich im Netz: www.avm.de/FRITZdsl

FRITZ!Card DSL – Highspeed in allen Netzen

www.avm.de

HIGH-PERFORMANCE COMMUNICATION BY ... AVM

03/123

AVM Computersysteme Vertriebs GmbH, Alt-Moabit 95, D-10559 Berlin, Tel.: +49(0)30 / 39976-0, Fax: +49(0)30 / 39976-299

Die abgebildeten Auszeichnungen beziehen sich auf: Preis-Leistungs-Sieger: Computer Bild 12/02, Empfehlung der Redaktion: Internet Professional 07/02 und ZDNet 06/02, Testsieger: PC Games Hardware 07/02, CHIP 04/02, PC Praxis 03/02, Computer Bild 12/02, GameStar 03/02, Beste Messwerte: PC Professional Labor 03/02, Kauftipp: Computer Easy 07/02, Testbewertung sehr gut: PCgo! 06/02, Produkt des Jahres 2002, Der goldene Computer, Computer Bild. Alle Auszeichnungen finden Sie unter www.avm.de/DSL/service

Thief 3: Details

In Thief 3 wird das Knacken von Schlössern eine wichtigere Rolle spielen als in den Vorgängerspielen. Um eine Bedrohung erkennen zu können, lässt sich der Blick währenddessen nach beiden Seiten drehen. Mit explosiven Pfeilen werden Angreifer effektvoll bekämpft oder mit einem Knüppel ins Reich der Träume geschickt.

Kennen Sie Jack?

Bereits im September soll die abgedrehte Quiz-Show You Don't Know Jack in die vierte Runde gehen. Neben den zwei neuen Fragetypen „Wann War Was?" und „Suchbabenstalat" soll das Spiel um einen via Internet spielbaren Mehrspielermodus erweitert werden.

Kennen Sie Max Pain?

Der amerikanische Profi-Wrestler Darryl Peterson alias „Max Pain" oder „Maxx Payne" verklagte jüngst Rockstar Games und Apogee. Sein Name sei unrechtmäßig für den indizierten Shooter Max Payne verwendet worden.

Dungeon Siege Add-on

Unter dem Titel Legends of Aranna wird Microsofts Diablo-Konkurrent bereits im November fortgesetzt. Neben der neuen Charakterklasse des Halbtrolls gibt es wieder Unmengen neuer Gegenstände zu entdecken und Quests zu lösen.

Psychotoxic im Herbst

Der Erscheinungstermin für den Ego-Shooter Psychotoxic wird allmählich konkreter. Im Herbst dieses Jahres sollen Sie mit dem gefallenen Engel Angie den Reitern der Apokalypse Feuer unter dem Hintern machen.

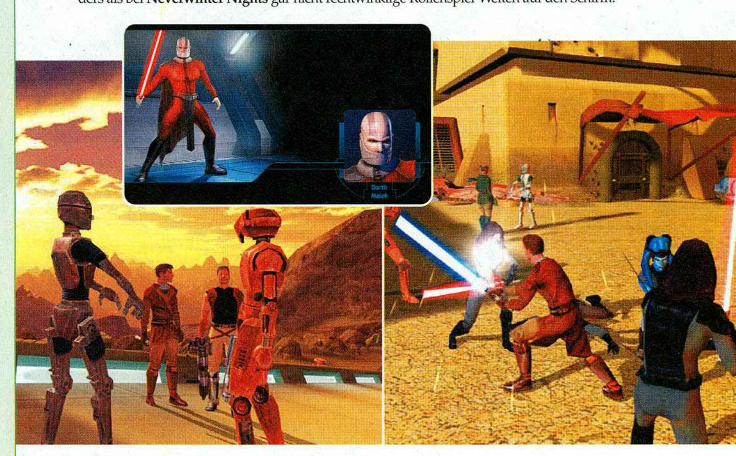
Core-Chef geht

Jeremy Heath-Smith, Development Director von Eidos und Geschäftsführer des Tomb-Raider-Entwicklers Core Design, nimmt seinen Hut. Bezüglich der Gründe hielten sich beide Firmen offiziell bedeckt. Es wird jedoch gemunkelt, dass der immer wieder verschobene Veröffentlichungstermin von Tomb Raider: Angel of Darkness ein entscheidender Faktor gewesen sei.

KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

Star-Wars-Rollenspiel fast fertig

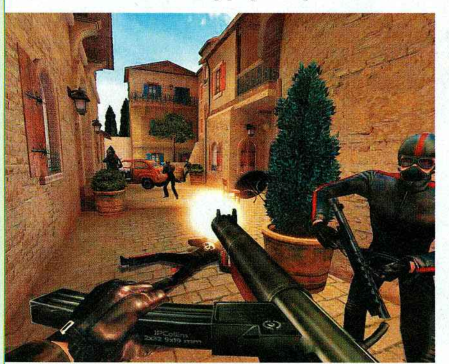
Die Xbox-Version von **Knights of the Old Republic** ist erschienen und scheint die hochgesteckten Erwartungen zu erfüllen. Für die PC-Fassung haben die Entwickler weitere drei Monate veranschlagt, um den plattformtypischen Unterschieden Rechnung zu tragen. So will Bioware die Steuerung vom Gamepad auf die Maus umstellen und die aus **Neverwinter Nights** stammende Grafik-Engine Odyssee auf Höchstleistung trimmen. Die zaubert bereits in der Konsolenausgabe eindrucksvolle und anders als bei **Neverwinter Nights** gar nicht rechtwinklige Rollenspiel-Welten auf den Schirm.



CONTRACT JACK

Seitenwechsel

Bis Ende des Jahres möchte Monolith die Arbeiten am **No One Lives Forever**-Add-on **Contract Jack** abschließen. Darin schlüpft der Spieler in die Rolle des Auftragskillers Jack und erledigt 15 durchgängig auf Action getrimmte Missionen für den Harm-Bösewicht Volkov. Zudem soll es eine große Auswahl an Mehrspieler-Karten geben. Das Add-on wird ohne Hauptprogramm spielbar sein.



DUNGEON LORDS

Rollenspiel von D. W. Bradley



Branchen-Urgestein D. W. Bradley (**Wizards & Warriors**) arbeitet an einem neuen Rollenspiel: **Dungeon Lords**. Das Spiel vermixt klassische Rollenspiel-Elemente mit Echtzeit-Prügeleien, wie sie beispielsweise in **Diablo** vorkommen. Auch einen Multiplayer-Modus wird es geben: Spieler können sich zusammenschließen und die Einzelspieler-Kampagne im Team lösen. Erscheinungstermin: Februar 2004.



Deutschland: 02625 Bautzen, fon 0 35 91/48 00 91 • 06847 Dessau, fon 03 40/66 13 66 • 07407 Rudolstadt, fon 0 36 72/3 49 20 • 07743 Jena, fon 0 36 41/5 30 00 • 08060 Zwickau, fon 03 75/5 89 99-0 • **NEU** 09126 Chemnitz, fon 03 71/4 44 65-0 • 09599 Freiberg, fon 0 37 31/45 90 85 • 12555 Berlin, fon 0 30/65 26 11 00 • 14467 Potsdam, fon 03 31/29 85 20 • 1 62 25 Eberswalde, fon 0 33 34/21 29 24 • 17033 Neubrandenburg, fon 03 95/36 32 10 • 17489 Greifswald, fon 0 38 34/88 92 66 • 18146 Rostock, fon 0381/6 86 68 80 • **NEU** 18273 Güstrow, fon 0 38 43/22 70 00 • 18435 Stralsund, fon 0 38 31/38 31 18 • 21339 Lüneburg, fon 0 41 31/20 76 10 • 21680 Stade, fon 0 41 41 / 54 16-0 • 22525 Hamburg, fon 0 40/4 71 10-20 • 23554 Lübeck, fon 04 51/48 42 10 • 23966 Wismar, fon 0 38 41/63 20-0 • 26133 Oldenburg, fon 04 41/36 14 84-0 • 27576 Bremerhaven, fon 04 71/3 08 19 24-0 • **NEU** 27749 Delmenhorst, fon 0 42 21/5 90 15-0 • 30449 Hannover, fon 05 11/45 10 61 • 32257 Bünde, fon 0 52 23/1 83 77-0 • 32425 Minden, fon 05 71/64 61 30 • **NEU** 32758 Detmold, fon 0 52 31/6 16 19-3 • 33100 Paderborn, fon 0 52 51/50 01 00 **XL** • 33609 Bielefeld, fon 05 21/96 96-0 **XL** • 34125 Kassel, fon 05 61 / 57 98 99-0 • 34497 Korbach, fon 0 56 31/5 01 69-0 • 38102 Braunschweig, fon 05 31/28 10 40 **XL** • 39110 Magdeburg, fon 03 91 / 7 27 39 - 0 • 42651 Solingen, fon 02 12/22 23 70 • 44575 Castrop-Rauxel, fon 0 23 05/1 80 43 • 46284 Dorsten, fon 0 23 62/9 93 70 • 48145 Münster, fon 02 51/1 33 99-0 • 49082 Osnabrück, fon 05 41/5 00 98-0 • 50968 Köln, fon 02 21/34 80 20 • **NEU** 52351 Düren, fon 0 24 21/1 21 68-0 • 54294 Trier, fon 06 51/8 28 99-0 • 54416 Wittlich, fon 0 65 71/14 69-0 • **NEU** 54634 Bitburg, fon 0 65 61/96 97-0 • 55218 Ingelheim, fon 0 61 32/7 89 50 • 55252 Mainz/Kastel, fon 0 61 34/18 550 • 55543 Bad Kreuznach, fon 06 71/8 96 66-0 • 55743 Idar-Oberstein, fon 0 67 81/36 05 60 • 57078 Siegen, fon 02 71/8 80 91-0 • 58097 Hagen, fon 0 23 31/80 81 88 • 60489 Frankfurt/Rödelheim, fon 0 69/97 88 70 **XL** • 61169 Friedberg, fon 0 60 31/7 21 80 • 63067 Offenbach, fon 0 69/8 00 70 80 • 63452 Hanau, fon 0 61 81/9 83 93-0 • 63743 Aschaffenburg, fon 0 60 21/31 09 50 • 66740 Saarlouis, fon 0 68 31/48 96 60 • 78224 Singen, fon 0 77 31/99 47-0 • 78467 Konstanz, fon 0 75 31/99 44-0 • 81377 München-Süd, fon 0 89 / 71 06 68-0 **XL** • 82205 Gilching, fon 0 81 05/3 76 10 • 83059 Rosenheim/Kolbermoor, fon 0 80 31/29 90 29 • 85055 Ingolstadt, fon 08 41/9 51 32 90 • 85354 Freising, fon 0 81 61/4 29 00 • 86154 Augsburg, fon 08 21/41 10 41 • 88045 Friedrichshafen, fon 0 75 41/3 78 66 70 • 88131 Lindau, fon 0 83 82/27 570 • 88212 Ravensburg, fon 07 51/36 35-10 • 89231 Neu-Ulm, fon 07 31/72 36 63 • **NEU** 89518 Heidenheim, fon 0 73 21/34 27-0 • 90489 Nürnberg, fon 09 11/95 51 20 • 91052 Erlangen, fon 0 91 31/16 03 60 • 92318 Neumarkt i. d. Opf., fon 0 91 81/29 32-0 • 93059 Regensburg, fon 09 41/46 51 60 • 94036 Passau, fon 08 51/4 90 38 68 • 95032 Hof, fon 0 92 81/79 55-00 • 95448 Bayreuth, fon 09 21/7 85 18-0 • 99099 Erfurt, fon 03 61/42 74 60 • 99867 Gotha, fon 0 36 21/42 46-0 **Luxembourg:** 8009 Luxembourg, fon 0 03 52/31 61 54-1 **PC-SPEZIALIST Stützpunkthändler:** 09126 Chemnitz, sysWare Häßler & Thon GbR, fon 03 71/4 01 31 10 • 29614 Soltau, Humpert Computer, fon 0 51 91 / 7 00 40 • 31515 Wunstorf, TriTec Computersysteme, fon 0 50 31/91 33 37 • 35745 Herborn, bollmann.net GmbH, fon 0 27 72/4 75 70 • 42551 Velbert, Andreas Fenner, fon 0 20 51/3 18 80 • 48231 Warendorf, Elektronik & Computersysteme Müller GmbH & Co. KG, fon 0 25 81/9 68 09 • 54568 Gerolstein, Copyfax W & P GmbH, fon 0 65 91/95 35-0 • 59065 Hamm, ADC Elektronik, fon 0 23 81/5 94 72 • 71522 Backnang, JES Computer, fon 0 71 91/32 26-0 • 82515 Wolfratshausen, PC Profi Timo Bastug, fon 0 81 71/48 98 36 • 98693 Ilmenau, Concept Computermarkt Ilmenau GmbH, fon 0 36 77/67 89 31 • 99734 Nordhausen, Sytempartner Computervertriebsgesellschaft, fon 0 36 31/97 47 37 • Weitere PC-SPEZIALIST Stützpunkthändler finden Sie auf unserer Homepage unter www.pcspezialist.de

Team Sabre hat Verspätung

Das Add-on zum Ego-Shooter Delta Force: Black Hawk Down verschiebt sich: Erst im Frühling 2004 dürfen Fans mit der Erweiterung rechnen. Team Sabre spielt übrigens nicht mehr in Somalia, sondern wird Einsätze gegen Drogenbarone im Dschungel Kolumbiens zum Inhalt haben.

Leck bei id Software

Reichlich ungehalten reagierte Kult-Spieleschmiede id Software auf die angeblich unautorisierte Veröffentlichung diverser Konzeptstudien und Render-Bilder zu Quake 4 im Internet. Gleichzeitig drohte der Entwickler eine umfassende Informations- und Materialsperre gegenüber Magazinen an, die diese Bilder veröffentlichen sollten. Verbreitet hat sich das Material dennoch in Windeseile.

Han Solo wird Freelancer

Einen X-Wing in Freelancer fliegen ist dank des TNG-Mod künftig kein Problem. Insgesamt sind ganze 50 zusätzliche Flieger enthalten, allesamt bekannten Science-Fiction-Modellen nachempfunden. Alle benötigten Tools und Updates sowie den Mod selbst finden Sie unter www.lancersreactor.com/t/download/default.asp?game=Freelancer.

Unreal 2-Multiplayer

Wie Mark Rein (Vizepräsident von Epic) im offiziellen Unreal-2-Forum bekannt gegeben hat, arbeitet Legend gerade an der Fertigstellung des erst fürs Hauptprogramm geplanten, dann aber verworfenen Multiplayer-Parts. Das Zusatzpaket soll kostenlos im Internet downloadbar sein.

Galleon für PC

Titus nannte in einer Pressemitteilung einen halbwegs konkreten Termin für die PC-Version des Action-Adventures Galleon. Das Spiel soll in der zweiten Jahreshälfte 2003 erscheinen. Bislang galt es als unwahrscheinlich, dass das Projekt von Lara-Croft-Erfinder Toby Gard noch für den PC umgesetzt wird.

Judge Dredd

Rebellion (Rainbow Six) möchte bis Ende des Jahres den Ego-Shooter Judge Dredd: Dredd vs. Death fertig stellen. Darin übernimmt der Spieler die Rolle von Judge Dredd, der sich mit Knarren gegen allerlei Monster zur Wehr setzt. Der Singleplayer-Modus lässt sich auch kooperativ mit Freunden lösen.

DER DEUTSCHE E-SPORT-VERBAND

„1,5 Millionen Deutsche sind E-Sportler."

PC Games: Rami, du bist Vorsitzender des kürzlich gegründeten Deutschen E-Sport-Verbands, der die Dachorganisation für alle aktiven Computersportler werden will. Was sind die mittel- und langfristigen Ziele der Gruppe?



RAMI ALLOUNI, Nickname Raal, ist Vorsitzender des Deutschen E-Sport-Verbands.

Allouni: „Wenn dieser Verband tatsächlich ein funktionierendes System wird, dann gibt es eine Fülle von Möglichkeiten. Von szenespezifischen Dingen wie klareren Regelungen für Spiele, über Kontakte zu Spieleherstellern und der BPjM bis hin zur Schnittstelle zwischen Wirtschaft und Community, so dass auch eher unbekannte Spieler davon profitieren können. Ein sehr wichtiger Punkt, der uns allen am Herzen liegt: eine größere Akzeptanz für den E-Sport zu schaffen und auch nach außen hin das Bild der Spieler nachhaltig zu verändern."

PC Games: Wie viele Mitglieder haltet ihr langfristig für realistisch?

Allouni: „Sollte dieser Verband jemals eine Größe erreichen, die dafür sorgt, dass er von anderen Institutionen ernst genommen wird und wir effizient arbeiten können, reicht uns das völlig. Wenn nur 10 Prozent der E-Sportler (geschätzt 1,5 Millionen in Deutschland, Anm. der Red.) sich bereit erklären, Teil des Verbandes zu werden, wäre das eine unglaublich große Zahl an organisierten Spielern."

PC Games: Woher nehmt ihr die Legitimation, gegenüber der Öffentlichkeit für alle Spieler, Clans und Vereinigungen aufzutreten?

Allouni: „Wir nehmen uns keine Legitimation, wir bieten etwas an. Wir denken, dass dieser Verband allen innerhalb der Community von Nutzen sein kann. Wir werden konsequent arbeiten und wem das Ergebnis gefällt, der kann sich gerne mit uns solidarisieren. Wir zwingen niemanden zu etwas. Nur sind wir der festen Überzeugung, dass eine Organisation für Spieler aus der Spielergemeinde selbst erwachsen muss. Und die Personen, die sich da zusammengeschlossen haben, sind diejenigen, die über die meisten Möglichkeiten innerhalb der Community verfügen, etwas zu bewirken."

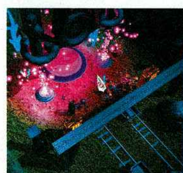
PC Games: Bislang sind in dem Gremium ausschließlich Shooter-Experten – habt ihr keine Angst, die nicht unerhebliche Zahl an Strategen zu verschrecken?

Allouni: „Die Leute wurden nicht nach ihrer spielerischen Karriere ausgesucht, sondern nach ihren Fähigkeiten. Und für die Aufgabe, die wir gerade bewältigen – nämlich die Organisation – ist es irrelevant, was sie spielen. Davon abgesehen stammen fast alle Mitglieder von Multigaming Clans, die nicht nur ein Spiel beherbergen, sondern gerade auch auf **Warcraft 3**, **FIFA** etc. bauen."

THE BLOODY MAGIC

Magischer **Diablo-Vetter**

Vom russischen Entwickler-Team Skyfallen kommt Ende des Jahres ein Action-Rollenspiel im **Diablo**-Stil auf den Markt. In **The Bloody Magic** prügelt sich der Spieler mit seinem Charakter in der Iso-Perspektive durch Horden von Monstern. Besonderheit: Die einzig verfügbare Klasse ist der Magier. Entsprechend viel Mühe geben sich die Macher mit den Zaubersprüchen; die Lichteffekte der Formeln zaubern ein wunderschönes Schattenspiel in die Welt.







VIETCONG

Add-on für Dschungelkrieger

Schon im September dieses Jahres soll die erste offizielle Zusatz-CD zum Taktik-Shooter **Vietcong** in den Läden stehen. In **Fist Alpha** werden Sie mit dem gleichnamigen Elite-Trupp auf sieben neue Singleplayer-Missionen geschickt. Dabei stehen Ihnen insgesamt sechs neue Waffen zur Verfügung, zudem werden weitere Fahr- und Flugzeuge implementiert (unter anderem B-52, F-105).





VOODOO ISLANDS

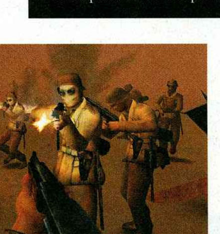
Piratennest in Stuttgart

Bei einem Besuch im Stuttgarter Hauptquartier von Spirit (**Mayday**) konnten wir einen Blick auf das neueste Projekt der schwäbischen Spielemacher werfen. **Voodoo Islands** ist ein entfernter Verwandter des in dieser Ausgabe getesteten Action-Adventures **Fluch der Karibik**, wobei das Augenmerk noch stärker auf Action liegt. Obwohl bis zur Fertigstellung rund ein halbes Jahr ins Ländle gehen soll, lässt sich so viel schon sagen: **Voodoo Islands** hat das schönste 3D-Wasser der Spielegeschichte! Überzeugen Sie sich selbst anhand des Videos auf CD und DVD.

ULTIMA X

Und es kommt doch!

Nach viel Hin und Her und Geheimniskrämerei ist es jetzt endlich offiziell: Electronic Arts arbeitet an **Ultima X**, dem Nachfolger des in die Jahre gekommenen **Ultima Online**. Am 21. August will man es der Fangemeinde in San Francisco vorstellen, bis dahin gewährt ein kurzer Trailer auf der Website www.eaxevent.com einen ersten Eindruck von der Spielwelt. Vielversprechend!



MEDAL OF HONOR: AA (DT.)

Durchbruch im Add-on

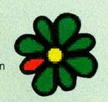
Breakthrough lautet der Name der zweiten Erweiterung für Electronic Arts' Edel-Shooter **Medal of Honor**. Elf Solomissionen und neun zusätzliche Mehrspielerkarten erwarten Besitzer des Hauptprogramms. Diesmal geht es als Sergeant John Baker vom Kasserinenpass in Nordafrika aus bis nach Italien. Der Multiplayer-Modus wird um neue Spielarten erweitert, die stark an **Battlefield 1942** erinnern. Hoffentlich bietet der Solopart mehr Spielspaß als das mäßige erste Add-on.

Die 10 beliebtesten Tools

1. Internet Explorer
MICROSOFT
Wenn sie nicht gerade spielen, surfen PC-Games-Leser am liebsten mit Microsofts Webbrowser durchs weltweite Netz.



2. Winamp
NULLSOFT
Knapp hinter dem Software-Giganten Microsoft landet der Winzling Nullsoft mit seinem MP3-Klassiker Winamp.



3. ICQ
ICQ INC.
Von wegen Computer machen einsam: Die Chat-Software ICQ, die den Online-Freundeskreis verwaltet, kommt auf Rang 3.



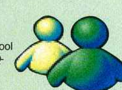
4. Windows Media Player
MICROSOFT
Noch kann Microsofts Media Player Winamp nicht ganz das Wasser reichen – und das, obwohl er mehr Formate abspielt als der Konkurrent.

5. Opera
OPERA SOFTWARE
Verglichen mit Microsofts Standard-Browser kann Opera nur einen minimalen Marktanteil beanspruchen, hält sich aber tapfer in den Top 10.



6. Mirc
MIRC CO. LTD
Das dienstälteste Internet-Tool in unserer Rangliste ist gleichzeitig das am meisten genutzte und am seltensten bezahlte Shareware-Programm.

7. MSN Messenger
MICROSOFT
Und schon wieder ein Microsoft-Tool in der Hitparade. Diesmal der ICQ-Konkurrent aus Redmond, der allerdings weit hinterherhinkt.



8. Photoshop
Adobe Photoshop 7
ADOBE
Der Klassiker unter den Bildbearbeitungsprogrammen läuft der Konkurrenz von Paintshop und Co den Rang ab.

9. Mozilla
MOZILLA FOUNDATION
Die zweite große Alternative zum Internet Explorer erhob sich aus den Ruinen der einstigen Größe Netscape, erreicht aber die alte Popularität nicht mehr.



10. ACD See


ACD SYSTEMS
Wer schnell durchs Fotoalbum seiner Digikamera blättern oder die mit Photoshop geschaffenen Bilder archivieren will, der liegt hier richtig.

Quelle: Umfrage auf www.pcgames.de mit über 500 Teilnehmern

1&1 DSL: kabellos &

Sparen Sie bares Geld mit einem unserer „ausgezeichneten" DSL-Tarife:

1&1 bietet DSL-Tarife für jeden „Surf-Typ"! Ob Sie wenig oder viel surfen – Ihr Surfverhalten bestimmt den Preis! Entscheiden Sie sich zwischen den Zeit- und Volumentarifen oder der Flatrate – mit den maßgeschneiderten 1&1 DSL-Zugangs-Tarifen schon ab 6,90 €* zahlen Sie keinen Cent zuviel! Und das finden nicht nur wir – auch die Zeitschrift com!online hat unsere Tarife im Provider-Test ausgezeichnet!

Neu: jetzt können Sie sogar mit bis zu 768 kbit/s kabellos surfen. Raumunabhängig – vom Sofa oder vom Garten aus! Der geniale WLAN-Router mit integriertem DSL-Modem verbindet Ihren PC oder Ihr Notebook via Funknetz mit Ihrem DSL-Zugang.

PROVIDER com!online TEST 1. PLATZ

Beim DSL-Provider Test der com!online (Ausgabe 08/03) belegten **1&1 DSL 100 h und 1&1 DSL 5000 MB** jeweils den 1. Platz in den Kategorien DSL Zeit- bzw. Volumentarife!

Voraussetzung für die Nutzung von 1&1 DSL ist ein T-DSL Anschluss der Deutschen Telekom AG. Sollten Sie noch keinen T-DSL Anschluss haben, kümmert 1&1 sich gerne darum. T-DSL gibt's als Erweiterung zu Ihrem T-ISDN Anschluss für 12,99 € im Monat oder zu Ihrem herkömmlichen analogen Telefonanschluss für 19,99 € im Monat. Der einmalige Bereitstellungspreis bei Neuanschluss und Selbstmontage beträgt 99,95 €. T-DSL ist in vielen Anschlussbereichen verfügbar.

1&1 DSL-Zeittarife!

Ideal für alle, die wissen, wieviel **Zeit** sie durchschnittlich im Internet verbringen. So starten „Gelegenheits-Surfer", die nur etwa 20 Stunden online sind, schon für 6,90 €/Monat* ins Highspeed-Internet. Und für alle „Vielsurfer" empfiehlt sich unser 40- oder 100-Stunden-Tarif.

Sollten Sie im Monat mal länger als die vereinbarte Zeit surfen, zahlen Sie bei 1&1 nur faire 1,2 Ct pro Minute. So können Sie für wenig Geld alle DSL-Vorteile nutzen!







Always online: 1&1 DSL-Volumentarife!

Alle, die **permanent online** sein wollen – zum Beispiel um jederzeit über aktuelle News wie Börseninfos, E-Mails und Nachrichten informiert zu sein, nutzen schon mit dem 1.000 MB-Tarif den Komfort einer Standleitung. Um größere Datenmengen zu bewegen wie Musik, Filmtrailer oder Software etc. ist z. B. der 5.000 MB-Tarif mehr als ausreichend!

Sollten Sie im Monat mal mehr als das vereinbarte Freivolumen nutzen, zahlen Sie bei 1&1 für jedes weitere MB nur faire 1,2 Ct. Das tatsächlich übertragene Datenvolumen können Sie jederzeit online abrufen und kontrollieren.







1&1 DSL-Flatrate!

Die 1&1 Flatrate eröffnet Ihnen die **unbegrenzte Welt des Highspeed-Surfens**! Und mit der 1&1 Fair-Preis-Option dazu können Sie Monat für Monat bares Geld sparen!



1&1 Fair-Preis-Option: Ihr Surfverhalten bestimmt den Preis!

„Fair geht vor" – das ist das Motto dieses kundenfreundlichen DSL-Abrechnungsmodells.

- Jeden Monat, den Sie weniger als 100 Stunden im Internet surfen, berechnen wir Ihnen **automatisch supergünstige 16,90 €*! Sie sparen 10,– €*!**
- Dafür zahlen alle Power-User (z. B. Firmen), die mehr als 20.000 MB Datenvolumen im Monat nutzen, **einen Business-Zuschlag von 13,– €***.
- Ansonsten zahlen Sie 26,90 €*.



Tarifwechsel zwischen allen 1&1 DSL-Tarifen sind jederzeit ganz einfach möglich!

*Hardware-Preise für Einsteiger gelten nur in Verbindung mit einer gleichzeitigen Neuanmeldung zu T-DSL und einem 1&1 DSL Zeit- oder Volumentarif bzw. der 1&1 DSL Flat mit Fair-Preis-Option, Hardware-Preise für Umsteiger ohne Anmeldung zu T-DSL zu o. g. Anschluss-Bedingungen und Tarif-Konditionen. Bei 1&1 DSL jede weitere Minute bzw. jedes weitere MB 1,2 Ct, die Mindestvertragslaufzeit beträgt 3 Monate. Hardware-Peise zzgl. 6,90 € Versandkostenpauschale. Preis inkl. MwSt.

Member of united internet

0180/5 60 54 05 (0,12 €/Min.)

preiswert!

1&1 SUMMER-SPECIAL

Wireless LAN Router

€ 29,90*

Preis ohne Anmeldung zu T-DSL: 69,90 €*!

Wegen großer Nachfrage: 1&1 Summer-Special-Aktion verlängert bis 28.08.2003!

DrayTek 2500We

ADSL Router

Sollte in Ihrem Rechner noch kein WLAN-Funkmodul integriert sein, können Sie dieses zum günstigen Preis von 39,90 €* gleich mitbestellen.

Alternativ: mit Kabel surfen, dafür aber noch günstiger einsteigen!

DSL Modems für 0,– €*

Preis ohne Anmeldung zu T-DSL: 39,90 €*!

Intern oder Extern

FRITZ! BY AVM

Deutsche Telekom Partner

Internet & mehr:

1&1 ist einer der führenden europäischen Anbieter von hochwertigen Internet-Lösungen. Mit über 2 Millionen Kundenverträgen, mehr als 1.000 Mitarbeitern und eigenen Hochleistungs-Rechenzentren, die zu den sichersten und leistungsstärksten in Europa zählen.

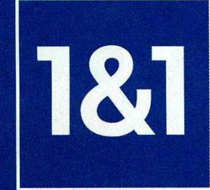
Bereits über 400.000 Kunden haben sich für DSL mit 1&1 entschieden. Wer sonst bietet so viele Vorteile?

& mehr Leistung:
Geniale Features, für die Sie woanders oft extra zahlen, sind in den 1&1 DSL Tarifen inklusive, z. B. 100 MB Power-Homepage, individuelle .de-Domain, Kindersicherung, Virenschutz, weltweite Einwahl, Unified Messaging etc.!

& mehr Qualität:
In Kooperation mit starken Partnern wie der Deutschen Telekom AG und AVM bietet Ihnen 1&1 hochwertige Qualitäts-Produkte zu Top-Konditionen.

& mehr Service:
1&1 übernimmt gerne die Anmeldung bei der Deutschen Telekom AG für Sie.

& mehr dazu:
Im Rahmen des großen 1&1 Summer-Specials erhalten Sie den hochwertigen WLAN-Router für nur 29,90 €*!



www.1und1.com/dsl

Jetzt abstimmen per SMS (s. Seite 8) oder unter www.pcgames.de!

Most Wanted

Top 3 Verschiebungen



DOOM 3 id Software braucht mehr Zeit für Doom 3. Nachdem ursprünglich das vierte Quartal dieses Jahres angepeilt wurde, ist laut Publisher Activision jetzt ein Erscheinen Anfang 2004 wahrscheinlich.



REPUBLIC Aus Juni und Juli ist inzwischen September geworden. Mutmaßlicher Grund: Eidos will das Strategiespiel offenbar weltweit zeitgleich veröffentlichen.



BREED Der Action-Titel wird nun voraussichtlich erst im September auf den Markt kommen. Bislang war vom Zeitraum Ende Juli bis Anfang August die Rede.

Top 3 Aufsteiger





MAX PAYNE 2 Der neue Max kommt an: Nach der umfassenden Exklusiv-Vorschau in PC Games (08/03) klettert die Bullet-Time-Saga von Platz 10 auf 4 – trotz gewöhnungsbedürftiger Gesichtsoptik des Protagonisten.





FAR CRY Der imposante Pixelpracht-Screenshot sorgt für Zuläufe bei Far Cry: Der Ego-Shooter der Coburger Schmiede Cry Tek klettert von 16 auf 5.





NFS: UNDERGROUND Da sieht man mal wieder, was ein zugkräftiger Name wert ist: Ohne Hype steigt der siebte NfS-Teil „Underground" von 39 auf 12.

Top 3 Absteiger





B&W2 Schwere Zeiten für Strategen: Black & White 2 verabschiedet sich aus den Top 10, nun ist neben dem Ausnahme-Titel Sims 2 mit Spellforce gerade mal ein Strategie-Spiel unter den beliebtesten zehn.





S.T.A.L.K.E.R. Trotz Edeloptik: S.T.A.L.K.E.R. fällt von Platz 13 zurück auf 20 – das Interesse der Ego-Shooter-Fans richtet sich größtenteils auf Half-Life 2 und Doom 3.

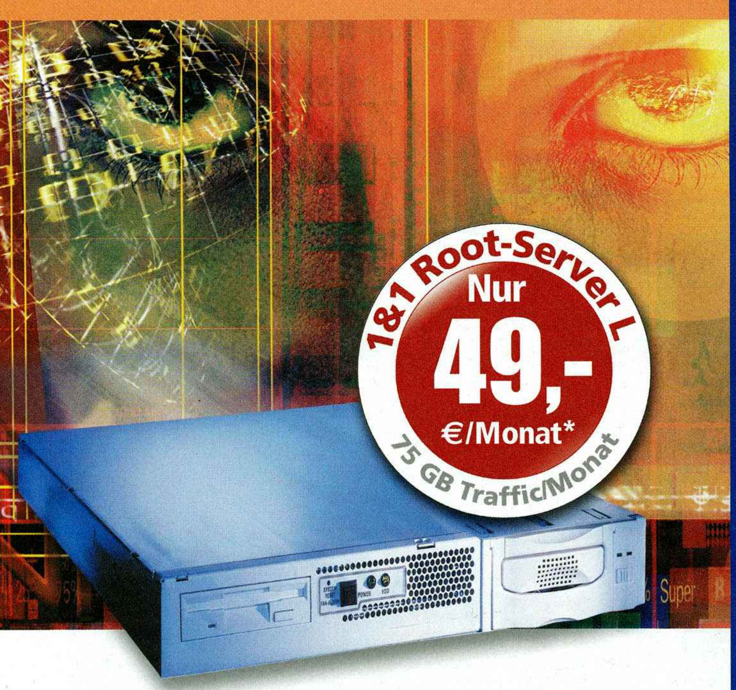


OPERATION FLASHPOINT 2 Bis zum Erscheinen im Herbst 2004 dauert es noch über ein Jahr – für viele Leser offenbar zu lange: Von der 22 geht's runter auf 33.

Auf diese Spiele **freuen sich die PC-Games-Leser** am meisten:

Rang (Vormonat)	Tendenz	Titel Genre	Publisher Entwickler	Termin Letztes Preview
1 (1)	-	**Half-Life 2** Ego-Shooter	Vivendi Universal Valve	4. Quartal 2003 Aktuelle Ausgabe
2 (3)	▲	**Deus Ex 2: Invisible Wars** Action-Adventure	Eidos Interactive Ion Storm	Oktober 2003 04/03
3 (2)	▼	**Doom 3** Ego-Shooter	Activision id Software	1. Quartal 2004 07/02
4 (10)	▲	**Max Payne 2** Action-Adventure	Take 2 Interactive Remedy/Rockstar	Herbst 2003 08/03
5 (16)	▲	**Far Cry** Ego-Shooter	Ubi Soft Cry Tek	Ende 2003 07/03
6 (8)	▲	**World of Warcraft** Online-Rollenspiel	Vivendi Universal Blizzard	2004 07/03
7 (4)	▼	**Baldur's Gate 3** Rollenspiel	Vivendi Universal Bioware	Noch nicht bekannt -
8 (11)	▲	**Die Sims 2** Aufbau-Strategiespiel	Electronic Arts Maxis	Februar 2004 Aktuelle Ausgabe
9 (9)	-	**Jedi Knight 3** Ego-Shooter	Activision Raven Software	3. Quartal 2003 06/03
10 (18)	▲	**Spellforce** Echtzeit-Strategie	Jowood Phenomic	3. Quartal 2003 01/03
11 (7)	▼	**Black & White 2** Aufbau-Strategie	Electronic Arts Lionhead Studios	Ende 2003 05/03
12 (39)	▲	**Need for Speed: Underground** Rennspiel	Electronic Arts EA Redwood	November 2003 -
13 (15)	▲	**Baphomets Fluch 3** Adventure	THQ Revolution Software	10. Oktober 2003 06/02
14 (17)	▲	**Commandos 3** Taktik-Spiel	Eidos Interactive Pyro Studios	August 2003 05/03
15 (12)	▼	**FIFA 2004** Fußball-Simulation	Electronic Arts EA Sports	November 2003 Aktuelle Ausgabe
16 (6)	▼	**Counter-Strike: Condition Zero** Taktik-Shooter	Vivendi Universal Ritual Entertainment	November 2003 05/03
17 (34)	▲	**Sacred** Action-Rollenspiel	Bigben Interactive Ascaron	September 2003 08/03
18 (20)	▲	**Age of Mythology: Titans** Echtzeit-Strategie	Microsoft Ensemble Studios	September 2003 -
19 (28)	▲	**Call of Duty** Ego-Shooter	Activision Infinity	Oktober 2003 06/03
20 (13)	▼	**S.T.A.L.K.E.R.** Ego-Shooter	THQ GSC Gameworld	Mitte März 2004 07/03
21 (23)	▲	**Star Wars: Galaxies** Online-Rollenspiel	Noch nicht bekannt Lucas Arts	US-Version erhältlich Test in 09/03
22 (26)	▲	**Star Wars: Knights of the Old Republic** Rollenspiel	Activision Bioware	Ende 2003 07/03
23 (30)	▲	**Thief 3** Taktik-Shooter	Eidos Interactive Ion Storm	2004 06/03
24 (29)	▲	**Republic: The Revolution** Aufbau-Strategie	Eidos Interactive Elixir Studios	September 2003 Aktuelle Ausgabe
25 (25)	-	**Anno 1503 Add-on** Aufbau-Strategie	Electronic Arts Sunflowers/Max Design	Ende 2003 05/03
26 (21)	▼	**Breed** Ego-Shooter	CDV Brat Design	September 2003 Aktuelle Ausgabe
27 (36)	▲	**Die Siedler 5** Aufbau-Strategie	Ubi Soft Blue Byte	2004 -
28 (27)	▼	**Splinter Cell 2** Taktik-Shooter	Ubi Soft Ubi Soft	Noch nicht bekannt -
29 (-)	NEU	**Airline Tycoon 2** Wirtschaftssimulation	Noch nicht bekannt Spellbound	Noch nicht bekannt -
30 (35)	▲	**Anstoß 5** Wirtschaftssimulation	Bigben Interactive Ascaron	2004 -
31 (32)	▲	**Final Fantasy 11** Rollenspiel	Eidos Interactive Square	Ende 2003 -
32 (31)	▼	**Fußballmanager 2004** Wirtschaftssimulation	Electronic Arts EA Sports	November 2003 -
33 (22)	▼	**Operation Flashpoint 2** Taktik-Shooter	Codemasters Bohemia Interactive	3. Quartal 2004 -
34 (42)	▲	**Battlefield Command** Echtzeit-Strategie	Codemasters 1C	1. Quartal 2004 03/03
35 (-)	NEU	**XIII** Ego-Shooter	Ubi Soft Ubi Soft	30. Oktober 2003 10/02
36 (37)	▲	**Duke Nukem Forever** Ego-Shooter	Take 2 Interactive 3D Realms	Ende 2003 -
37 (33)	▼	**Halo** Ego-Shooter	Microsoft Gearbox	Oktober 2003 07/03
38 (-)	NEU	**Matrix: Online** Rollenspiel	Ubi Soft EON	2004 -
39 (47)	▲	**Medal of Honor: Breakthrough** Ego-Shooter	Electronic Arts 2015	Herbst 2003 Aktuelle Ausgabe
40 (40)	-	**NHL 2004** American Sports	Electronic Arts EA Sports	Oktober 2003 -
41 (44)	▲	**Railroad Tycoon 3** Aufbau-Strategie	Take 2 Interactive Poptop Software	Oktober 2003 Aktuelle Ausgabe
42 (-)	NEU	**Silent Hill 3** Action-Adventure	Konami Konami	Oktober 2003 -
43 (45)	▲	**Unreal Tournament 2004** Multiplayer-Shooter	Atari Epic/Digital Extremes	20. November 2003 08/03
44 (-)	NEU	**Yager** Action	THQ Yager Development	Ende November 2003 03/03
45 (-)	NEU	**Against Rome** Echtzeit-Strategie	Bigben Interactive Independent Arts	4. Quartal 2003 Aktuelle Ausgabe
46 (-)	NEU	**America 2** Echtzeit-Strategie	Data Becker Exortus	3. Quartal 2003 -
47 (-)	NEU	**Call of Cthulhu** Abenteuer	Noch nicht bekannt Headfirst	2004 -
48 (48)	-	**Codename: Panzers** Echtzeit-Taktik	CDV Stormregion	1. Quartal 2004 Aktuelle Ausgabe
49 (-)	NEU	**Full Throttle 2: Hell on Wheels** Adventure	Lucas Arts Lucas Arts	2003 07/03
50 (-)	NEU	**Hidden & Dangerous 2** Taktik-Shooter	Take 2 Illusion Softworks	4. Quartal 2003 06/03

1&1 Server: Power & Games!



„Spielt doch was Ihr wollt!"

1&1 Hochleistungs-Server lassen sich einfach zum Gameserver machen – ohne Beschränkung auf bestimmte Spiele und ohne Begrenzung der Spielerzahl! Sie überzeugen durch viele Vorteile:

- eigener Server für ungeteilte Power – auch für mehrere Games gleichzeitig
- uneingeschränkter Root-Zugriff
- bis zu 1 Gigabyte Hauptspeicher, **Intel Pentium 4 Prozessor mit 3 GHz** mit Hyper-Threading und 120 GB Plattenplatz (beim XXL-Server)
- perfekte Sicherheit und Performance durch Hosting im 1&1 Hochleistungs-Rechenzentrum mit über 5 GigaBit Außenanbindung über mehrere Netzprovider für kleinste Pings und besten Durchsatz
- eigene IP und Domain inklusive, z. B. für Clanpages
- **75 bis 150 GB Traffic/Monat** inklusive
- **Inklusive:** Gutschein für Google AdWords ™ Werbung im Wert von 50,- € als Startguthaben für Werbung auf der reichweitenstärksten Suchmaschine Deutschlands!
- **NEU: Einrichtungsgebühr bei allen Root-Servern nur noch 69,- € statt 99,- €**

Google AdWords

* einmalige Einrichtungspauschale bei allen Root-Servern nur 69,– €, sonst 99,– €.
Preise inkl. MwSt. Zusätzliches Transfervolumen: volumenabh. von 0,005 €/MB bis 0,015 €/MB.

Internet & mehr:

1&1 ist einer der führenden europäischen Anbieter von hochwertigen Internet-Lösungen. Mit über 2 Millionen Kundenverträgen, mehr als 1.000 Mitarbeitern und eigenen Hochleistungs-Rechenzentren, die zu den sichersten und leistungsstärksten in Europa zählen.

Selbst entwickelte Internet-Lösungen aus unserem Rechenzentrum bieten 1&1 Kunden Vorteile, die ihnen kaum ein anderer Provider bieten kann:

& mehr Power:
1&1 stellt Ihnen spezielle Hochleistungs-Server der neuesten Generation zur Verfügung.

& mehr Qualität:
In Kooperation mit starken Partnern, wie Microsoft, SuSE und Google, bietet Ihnen 1&1 hochwertige Lösungen zu Top-Konditionen.

& mehr Sicherheit:
1&1 garantiert Ihnen perfekte Netzanbindung, optimale Performance und über 99 % Verfügbarkeit! Zusätzliche Sicherheit bietet das 1&1 Recovery-Tool.

& mehr Spass:
Die Einrichtung eines eigenen Gameservers ist kinderleicht. Files und HowTos für verschiedene Spiele stellt 1&1 zur Verfügung.

1&1

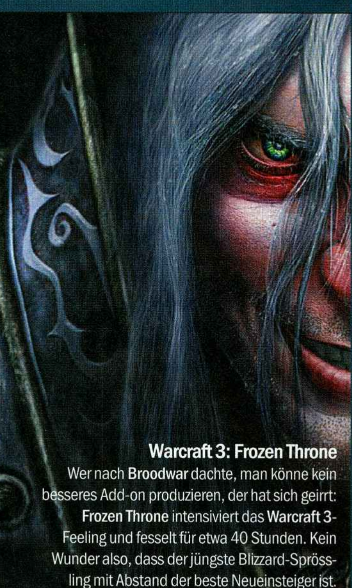


www.1und1.com/server

CHARTBREAKER DES MONATS

Charts





Warcraft 3: Frozen Throne
Wer nach **Broodwar** dachte, man könne kein besseres Add-on produzieren, der hat sich geirrt: **Frozen Throne** intensiviert das **Warcraft 3**-Feeling und fesselt für etwa 40 Stunden. Kein Wunder also, dass der jüngste Blizzard-Sprössling mit Abstand der beste Neueinsteiger ist.

ABSTEIGER DES MONATS



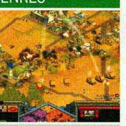
Mafia machte letzten Monat 15 Plätze gut, fällt diesmal aber elf Ränge zurück. Bei Enter the Matrix setzt sich der Negativ-Trend mit zwei Plätzen Minus fort, Splinter Cell (drei Ränge) sowie Vietcong (vier) verlieren auch.

DAUERBRENNER DES MONATS



Vom Hype um den in Kürze erscheinenden zweiten Teil profitiert Half-Life auch in den PC-Games-Charts: Knapp fünf Jahre nach dem Release steigt Gordon Freemans erstes Abenteuer wieder in die Top-25-Rangliste ein.

BELIEBTESTE GENRES



Warcraft 3: Frozen Throne lässt Strategenherzen mit neuen Helden und viel Feintuning höher schlagen und katapultiert sich fulminant auf den zweiten Platz. Ebenfalls deutlich gestiegen ist Microsofts Rise of Nations.

BESTER SPIELE-PUBLISHER



Gleich zwei Neueinsteiger hat Vivendi Universal zu vermelden: Half-Life und Frozen Throne sichern dem Publisher die August-Krone. Mit je drei Titeln auf dem zweiten Platz drängeln sich EA, Take 2 und Atari.

DIE LIEBLINGSSPIELE DER PC-GAMES-LESER

Platzierung	Vormonat	Tendenz	Titel	Entwickler / Anbieter	Test in Ausgabe / PC-Games-Wertung	VUD*-/ PCG-Award
1	(1)	–	GTA Vice City	Rockstar / Take 2 Interactive	07/03 / 91	
2	(-)	NEU	Warcraft 3: Frozen Throne	Blizzard / Vivendi Universal	08/03 / 92	
3	(2)	▼	Gothic 2	Piranha Bytes / Jowood/Koch Media	01/03 / 91	
4	(5)	▲	Battlefield 1942	Digital Illusions / Electronic Arts	11/02 / 87	
5	(4)	▼	Freelancer	Digital Anvil / Microsoft	04/03 / 86	
6	(6)	–	Counter-Strike (dt.)	Valve / Vivendi Universal	02/01 / 84	
7	(10)	▲	Diablo 2 Lord of Destruction	Blizzard / Vivendi Universal	08/00 / 86	
8	(9)	▲	Morrowind Morrowind: Tribunal	Bethesda Softworks / Ubi Soft	07/02 / 91	
9	(7)	▼	Enter the Matrix	Shiny Entertainment / Atari	07/03 / 71	
10	(21)	▲	Neverwinter Nights	Bioware / Atari	08/02 / 84	
11	(8)	▼	Splinter Cell	Ubi Soft Montreal / Ubi Soft	03/03 / 90	
12	(11)	▼	DTM Race Driver	DTM Race Driver / DTM Race Driver	04/03 / 89	
13	(23)	▲	Raven Shield	Redstorm / Ubi Soft	04/03 / 86	
14	(22)	▲	Rise of Nations	Big Huge Games / Microsoft	07/03 / 79	
15	(13)	▼	Unreal 2: The Awakening	Legend Entertainment / Atari	03/03 / 92	
16	(12)	▼	Vietcong	Illusion Softworks / Take 2 Interactive	05/03 / 80	
17	(15)	▼	Anno 1503	Max Design/Sunflowers / Electronic Arts	02/03 / 89	
18	(16)	▼	Baldur's Gate 2	Bioware / Virgin Interactive	11/00 / 89	
19	(33)	▲	Dark Age of Camelot	Mythic Entertainment / Wanadoo	01/02 / 84	
20	(29)	▲	Deus Ex	Ion Storm / Eidos	10/01 / 89	
21	(27)	▲	FIFA Football 2003	EA Sports / Electronic Arts	12/02 / 90	
22	(14)	▼	Mafia	Illusion Softworks / Take 2 Interactive	10/02 / 89	
23	(-)	NEU	Colin McRae Rally 3	Codemasters / Codemasters	07/03 / 85	
24	(35)	▲	Die Gilde	4 Head Studios / Jowood	04/02 / 87	
25	(43)	▲	Half-Life (dt.)	Valve / Vivendi Universal	12/98 / 91	

* Die VUD-Awards werden – analog zu Goldenen- und Platin-Schallplatten – für herausragende Verkaufserfolge verliehen. Gold gibt es ab 100.000 Exemplaren innerhalb von zwölf Monaten, Platin ab 200.000 Einheiten.

TOP 10 DEUTSCHLAND — SATURN (Quelle)

1. WARCRAFT 3: THE FROZEN THRONE
2. TOMB RAIDER: ANGEL OF DARKNESS
3. NEVERWINTER NIGHTS: SCHATTEN VON UNDERNZIT
4. GRAND THEFT AUTO: VICE CITY (DT.)
5. DIE SIMS MEGASTAR
6. FREELANCER
7. RADSPORT MANAGER 2003
8. STAR TREK: ELITE FORCE 2
9. WARCRAFT 3 (DVD)
10. DIE SIMS DELUXE EDITION

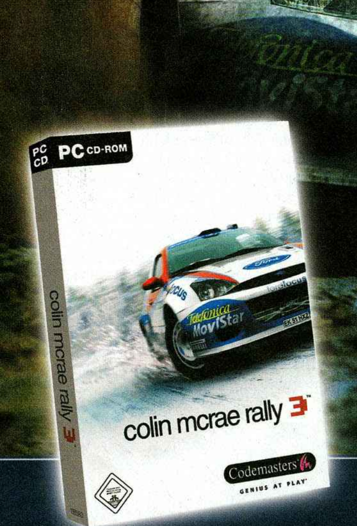
WAS SPIELT MAN IN ...?

1. TROPICO 2: DIE PIRATENINSEL
2. INDIANA JONES UND DIE LEGENDE DER KAISERGRUFT
3. DELTA FORCE: BLACK HAWK DOWN
4. VIETCONG
5. SPLINTER CELL
6. DTM RACE DRIVER
7. RAINBOW SIX: RAVEN SHIELD (LIMITED EDITION)
8. METAL GEAR SOLID 2: SUBSTANCE
9. BLITZKRIEG
10. PRAETORIANS

Quelle: MCV

colin mcrae rally 3™





JETZT PC AUFRÜSTEN!
UM 300 PS.













In 100 Metern, 90° links.

Und ab zum nächsten Spiele-Händler. Nach den Erfolgen auf PS2 und Xbox erobert Colin McRae Rally 3 – die Genre-Referenz unter den Rallye-Sims – jetzt auch den PC. Mit nie dagewesener, gestochen scharfer Grafik, revolutionärem Schadensmodell, beeindruckend realistischen Wettereffekten, brandneuem Karriere-Modus, original Ford Service, Area Support, Profi-Tipps von Beifahrer Nicky Grist uvm. Colin McRae Rally 3 für PC. More drive than ever.



GENIUS AT PLAY™

www.codemasters.com

© 2002 The Codemasters Software Company Limited („Codemasters"). All rights reserved. „Codemasters"® is a registered trademark owned by Codemasters. „Colin McRae Rally 3"™ and „GENIUS AT PLAY"™ are trademarks of Codemasters. „Colin McRae"™ and the Colin McRae signature device are registered trademarks of Colin McRae. „Colin McRae"™ and copyrights, trademarks, designs and images of car manufacturers and /or on car liveries are being used by Codemasters under license. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are being used under license. This game is NOT licensed by or associated with the FIA or any related company

Hattingen

Made in Germany, Teil 5

Zu Besuch bei Wings Simulations

VIDEO AUF DVD

Popstars, Porsche und Pilotensitze - das Entwicklerteam Wings Simulations hat einiges zu bieten. Aber lesen Sie selbst ...

Tief im Westen, wo die Sonne verstaubt, ist es besser, viel besser, als man glaubt ...", jaulte Herbert Grönemeyer 1984 in seinem Ruhrpott-Hit „Bochum" ins Mikro. Anno 2003 haben die Industrie-Schornsteine ausgequalmt – viele alte Zechen sind mittlerweile geschlossen. In den ehemaligen Industriegebieten sprießen hingegen Technologie-Parks wie Pilze aus dem Boden. Das Zentrum für Entsorgungstechnik und Kreislaufwirtschaft (kurz ZEK) in Hattingen ist so eines: Keine 100 Meter Luftlinie zum Industrie-Museum Henrichshütte, dem ehemaligen „Land der tausend Feuer", haben sich mehrere kleine und mittelständische Firmen in einem modernen Bürogebäude eingemietet. Hier, wo früher rund um die Uhr an Stahlöfen und Walzwerken malocht wurde, findet man auch die Büroräume der Wings Simulations GmbH (**Panzer Elite**, **Söldner: Secret Wars**).

EXKLUSIV AUF DVD

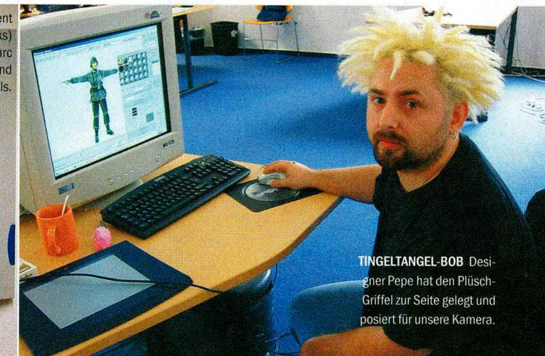
Redakteur Dirk Gooding besuchte Wings Simulations in Hattingen.

Ultima Online und Cyber Sex

Der Erste, der uns begrüßt, ist Udett Schaffrath – er trägt ein modisches Hemd, Blue Jeans und Hausschuhe, die wie riesige, haarige Monsterfüße aussehen. „Wir wollen schließlich bleibenden Eindruck bei euch und den PC-Games-Lesern hinterlassen", erklärt Schaffrath auf die Frage, ob er modische Trends setzen wolle. Schaffrath ist Produzent von **Söldner** und kein Neuling in der Branche. Seine Karriere begann 1995 als Tester in der Qualitätssicherung für Electronic Arts; ein paar Monate später leitete er bereits den Kundenservice. Als Marketing Manager betreute Schaffrath ein Jahr später Spiele wie **Dungeon Keeper, Wing Commander 4, Comanche 3, Sim City 2000** oder **Ultima Online**, für das er im europäischen Hauptquartier von EA in London erneut den Kundenservice aufbaute. „Während dieser Zeit hab ich Sachen erlebt, meine Güte", lacht Schaffrath. „Das mit Abstand lustigste Erlebnis war eine Art Cyber Sex in **Ultima Online**. Einer der Gamemaster bekam durch Zufall mit, wie sich ein weiblicher und ein männlicher **Ultima**-Charakter gegenseitig ziemlich schlüpfrige Sachen zuflüsterten. Weil sie in einem Spielerhaus waren,



BRUDERKUSS Produzent Udett Schaffrath (links) und Sound-Director Marc Obertz alias Plex sind privat dicke Kumpels.



TINGELTANGEL-BOB Designer Pepe hat den Plüsch-Griffel zur Seite gelegt und posiert für unsere Kamera.

dachten sie, dass niemand zuhören kann. Was sie nicht wussten: Um sie herum standen Dutzende Gamemaster inklusive mir, die sich unsichtbar gemacht hatten und dem ganzen Spektakel andächtig lauschten. Das Gelächter war ziemlich groß, als einer der Gamemaster die Accounts der beiden Charaktere checkte und sich herausstellte, dass beide männlich waren."

Droge Online-Spiele

Über **Ultima Online** lernte Schaffrath aber nicht nur die Kunst der körperlosen Liebe kennen, sondern auch seinen derzeitigen Boss Teut Weidemann sowie seinen Kumpel Marc „Plex" Olbertz. Letzteren sollte man als Techno-Fan eigentlich kennen: Anno 1994 landete Olbertz als „Perplexer" mit dem Song „Acid Folk" einen echten Techno-Hit, der bis auf Platz 3 der hiesigen Charts emporkletterte und sich 420.000 Mal verkaufte. Zwei Alben und fünf Singles später traf Plex dann zufällig im EA-Hauptquartier auf Schaffrath, der dem Techno-DJ eine Presse-Kopie von **Ultima Online** zusteckte. „Ich habe dadurch sein Leben zerstört", lacht Schaffrath diabolisch, während Plex die Augen verdreht. „Na ja, so schlimm ist es auch wieder nicht. Nach dem Treffen mit Udeth kaufte ich mir allerdings erst mal einen PC und spielte extrem viel **Ultima Online**. Musik hab ich leider kaum noch gemacht", erklärt Plex. Mittlerweile ist der 32-Jährige verantwortlich für den Sound in **Söldner** und kümmert sich auch um die Community. Sein musikalisches Talent als DJ hat unter seiner Spiele-Leidenschaft nur wenig gelitten; bei unserem Besuch griff er sich eine Spielzeug-Laserpistole mit eingebauten Soundeffekten und entfremdete die Plastikwumme kurzerhand zur Techno-Soundmaschine.

Buntes Team

Die Büro-Räume von Wings verteilen sich auf die obersten beiden Etagen des ZEK-Gebäudes. Während in den kleinen Büros im unteren Stockwerk die Programmierer an der Engine von **Söldner** feilen, Wings-Boss Teut Weidemann das Zepter schwingt und Udett und Plex für gute Laune sorgen, hocken oben die Grafiker und Designer in einem einzigen Raum. Der ist über und über gefüllt mit Bildern von Panzern, Waffen und allerlei modernem Kriegsgerät, einem Tarnnetz, Spielzeug-Pistolen sowie einem kleinen Safe, in dem 3D-Designer Andreas David „echte" Pistolen verstaut hat. „Anhand der Originale modelliere ich die Waffen im Spiel", erklärt uns David. Neben ihm sitzt Markus Pietrowsky (Spitzname Pepe), der die Charaktere in **Söldner** modelliert. Seine blond gefärbten Dreadlocks stehen ab wie die Krone der Freiheitsstatue. „Wir nennen ihn auch Tingeltangel-Bob", feixt Schaffrath, während Pepe mit einem plüschbesetzten Griffel auf dem Zeichenbrett hantiert. In dem Videobeitrag auf der Heft-DVD liefert Pepe übrigens eine Hollywood-reife Schauspielerleistung ab. Mehr sei an dieser Stelle nicht verraten.

Abschied aus Bochum

„Wann wird **Söldner** eigentlich veröffentlicht?" fragen wir kurz vor unserer Abreise in die Runde. „Oh nein, schon wieder eine Katze tot", antwortet uns Teut. Noch während sich auf unseren Gesichtern ein großes Fragezeichen abzeichnet, klärt Schaffrath die Situation auf. „In unserem Forum kam irgendwann mal der Spruch auf, dass jedes Mal ein kleines Kätzchen stirbt, wenn jemand nach dem Veröffentlichungsdatum von **Söldner** fragt. Seitdem machen sich unsere Fans einen Spaß daraus und lassen sich allerhand lustiges Zeug einfallen. Der neueste Schrei sind Fotomontagen mit Katzen als Hüte, aber ... öhm, lassen wir das." Schaffrath grinst. Plex auch. Teut Wiedemann sowieso. „Wir sind viel im **Söldner**-Forum unterwegs", teilt uns Plex zum Abschied noch mit. „Sagt euren Lesern, dass sie uns dort gerne besuchen können. Aber bitte: Fragt nicht nach der Beta, der Demo oder dem Veröffentlichungstermin von **Söldner**! Denkt an die armen Katzen."

DIRK GOODING

ZAHLEN UND FAKTEN
Wings Simulations GmbH

Firmensitz: Hattingen
Besteht seit: 1996
Geschäftsführer: Teut Weidemann
Anzahl Mitarbeiter: 18
Spiele in der Entwicklung: Söldner: Secret Wars
Geplante Veröffentlichung: September 2003 (Vorsicht Katzenkiller-Frage)
Bisherige Projekte: Panzer Elite



In der Entwicklung: Das Taktik-Spiel Söldner: Secret Wars



Ein Spiel für die Community: **Söldner: Secret Wars** ist ein Taktik-Shooter im Stil von **Operation Flashpoint**. Als Kommandant einer kleinen Hightech-Armee aus Soldaten, Hubschraubern und Flugzeugen übernimmt man Militär-Aufträge für größere Staaten. Die Handlungen des Spielers sollen dabei maßgeblich den Verlauf der dynamischen Einzelspieler-Kampagne bestimmen. Mehr über **Söldner: Secret Wars** finden Sie übrigens auf Seite 70 bis 71 und in unserem Vorschau-Video auf der Heft-DVD.

Wer ist Teut Weidemann?

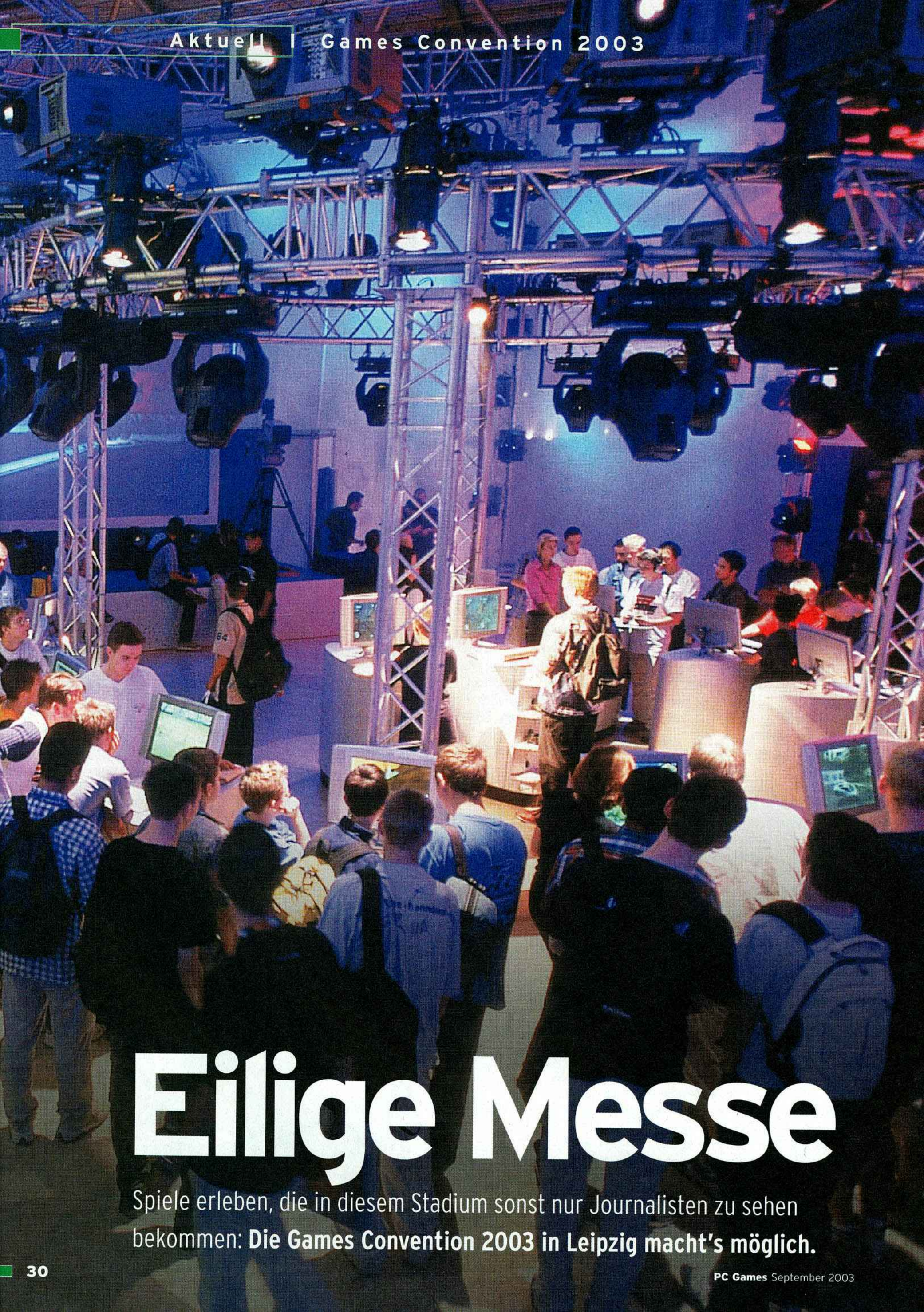


DER HEISSE STUHL Starfighter F 104

Teut Weidemann wurde 1965 in Aurich (Ostfriesland) geboren und gilt als Urgestein der deutschen Entwicklerszene. 1987 übernahm Weidemann die Stelle des Entwicklungs-Chefs beim damaligen Publisher Softgold und überwachte die Entwicklung von mehr als 32 Titeln für den Amiga, darunter Klassiker wie **Katakis**, **X-Out**, **R-Type** und **Conqueror**. 1996 gründete er zusammen mit Heiko Schröder die Firma Wings Simulations und veröffentlichte 1999 mit **Panzer Elite** eine Panzersimulation, die zur Zeit der Zweiten Weltkriegs spielt und noch heute als Referenz gilt. Derzeit arbeitet man bei Wings Simulations an dem Taktik-Shooter **Söldner: Secret Wars**, zu dem Sie auf Seite 70 ein ausführliches Preview finden. Übrigens: Privat fliegt Weidemann wider Erwarten keinen Starfighter oder fährt mit einem Tiger-Panzer zur Arbeit, sondern flitzt mit einem Porsche Boxster S durchs Revier. Als Perfektionist konnte Weidemann allerdings nicht die Finger stillhalten und tauschte die originale Scheinwerfer-Konstruktion gegen eine neue aus. Zitat: „Die orangenen Blinker sehen doch Scheiße aus!"



HIER WURDE MALOCHT Das eindrucksvolle Industriemuseum Henrichshütte, keine 100 m Luftlinie vom Wings-Büro entfernt.



Eilige Messe

Spiele erleben, die in diesem Stadium sonst nur Journalisten zu sehen bekommen: **Die Games Convention 2003 in Leipzig macht's möglich.**

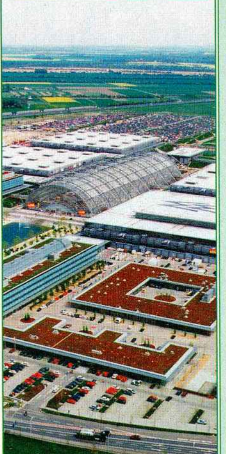
Selbst die Jahrhundertflut an der Elbe konnte sie nicht stoppen: Über 80.000 Spiele-Fans pilgerten im vergangenen Jahr zur ersten Games Convention nach Sachsen, über 100.000 sollen's in diesem Jahr werden. Das Konzept: mehr Fläche, mehr Aussteller, mehr Action. Warteten 2002 noch viel prominente Publisher den Erfolg der Premiere ab, so sind in diesem Jahr fast alle namhaften vertreten – von A wie Acclaim bis V wie Vivendi Universal. Neben den Spiele-Sommer- und Herbstkollektionen versprechen gleich mehrere Hersteller dicke Überraschungen und Deutschland-, Europa- und Weltpremieren, die es selbst auf der E3 in Los Angeles noch nicht zu sehen gab – Leipzig dürfte also eine Reise wert sein. Eigens für die Games Convention macht sich auch nationale und internationale Entwickler-Prominenz auf den Weg nach Leipzig: Peter Molyneux wird **Black & White 2** und **The Movies** demonstrieren, Gerald Köhler zeigt seinen **Fußballmanager 2004**, Insider munkeln von einem Undercover-Einsatz von **Deus Ex 2**-Macher Warren Spector. Darüber hinaus werden sich wie im vergangenen Jahr wieder viele aus Funk und Fernsehen bekannte Stars und Sternchen auf den Bühnen blicken lassen.

Auf den folgenden Seiten haben wir für Sie alles zusammengetragen, was Sie über die Games Convention wissen müssen und welches (Rahmen-)Programm Sie dort erwartet. Falls Sie mangels Zeit oder wegen zu weiter Anreise keine Möglichkeit haben, persönlich nach Leipzig zu kommen, erwartet Sie in der Ausgabe 10/03 – nur wenige Tage, nachdem die Messetore geschlossen werden – eine ausführliche Zusammenfassung aller Highlights. Zudem informieren wir Sie an allen Tagen auf www.pcgames.de live über das Messegeschehen. PC-Games-Leser verpassen also keine Premiere, keinen Screenshot, kein neues Detail.

Übrigens: Wer die Augen offen hält, hat gute Chancen, einen leibhaftigen PC-Games-Redakteur in seiner natürlichen Umgebung zu erleben: Wir sind mit mehreren Kamerateams unterwegs, um für Sie die spannendsten Titel einzufangen. Sollten Sie Video-Grüße in die Heimat senden wollen, sollten Sie sich möglichst unauffällig ins Bild schummeln.

THOMAS WEISS/PETRA MAUERÖDER

Alles, was Sie wissen müssen



LEIPZIGER MESSEGELÄNDE Auf dem knapp 100 Hektar großen Messegelände findet vom 21. bis zum 24. August die Games Convention statt.

Wann?
21. August bis 24. August

Wo?
Neues Leipziger Messegelände

Eintrittspreise

Tageskarte	€ 10,-
Tageskarte ermäßigt (für Schüler und Studenten)	€ 7,-
Abendkarte (gilt ab 15:30 Uhr)	€ 4,50
Tageskarte Kind (von 6 bis 12 Jahre)	€ 3,50
Dauerkarte	€ 21,-

Kartenvorverkauf
Zum Beispiel möglich bei: Saturn (auch im Internet unter www.saturn.de), Lotto-Toto-Verkaufsstellen im Großraum Leipzig, in den T-Punkt-Filialen (Leipzig, Chemnitz, Röhrsdorf, Zwickau, Gera und Jena), Bus-Verkehr-Berlin KG (Grenzallee 15, 12057 Berlin).

Öffnungszeiten

Donnerstag, 21.08.03	10:00 Uhr bis 18:00 Uhr
Freitag, 22.08.03	10:00 Uhr bis 18:00 Uhr
Samstag, 23.08.03	10:00 Uhr bis 21:00 Uhr
Sonntag, 24.08.03	10:00 Uhr bis 18:00 Uhr

Anreise

Mit dem Auto über ...
... die Autobahn A14 (Halle-Dresden) mit eigener Abfahrt Leipzig-Messegelände; in unmittelbarer Nähe zum Autobahnkreuz Schkeuditzer Kreuz (A14 Halle-Dresden und A9 Berlin-München)
... die Bundesstraße B2, die direkt zur Abfahrt Leipzig-Messegelände führt

Mit der Straßenbahn ...
... in Richtung: Neues Messegelände über Leipzig-Hauptbahnhof (Fahrzeit vom Hauptbahnhof: 20 Minuten)

Mit der Deutschen Bahn ...
... zum Beispiel mit einem Voucher-Ticket für die Messe, erhältlich in allen Reisezentren der deutschen Bahn.
Das Ticket wird vor Ort gegen eine GC-Eintrittskarte eingetauscht, mit der Sie alle öffentlichen Verkehrsmittel im Messegebiet umsonst nutzen können.

Die zehn ultimativen GC-Tipps

1. Vorausplanen
Nehmen Sie auf www.gc-germany.de am Gewinnspiel teil. So können Sie eine Reise zur nächstjährigen Games Convention in Leipzig und sogar eine Reise zur E3 in Los Angeles gewinnen.

2. Zeit gewinnen
Vermeiden Sie es, am Samstag oder am Sonntag zu kommen. Unter der Woche herrscht weitaus weniger Andrang und die Aussteller haben mehr Zeit, ihre Spiele zu präsentieren und Fragen zu beantworten.

3. Wege planen
Legen Sie bereits vor Messebeginn fest, welche Spiele Sie sehen wollen. Um lange Wege zu vermeiden, sollten Sie eine Tour entlang der entsprechenden Messestände planen.

4. Augen offen halten
Planen Sie auf jeden Fall ein oder zwei Stunden zum Schlendern ein. Die über 100 Aussteller werden mehr zeigen, als sie im Vorhinein angekündigt haben, so dass Sie mit etlichen Überraschungen rechnen können.

5. Essen und trinken
Nehmen Sie Verpflegung und vor allem Getränke von daheim mit. Zwar besticht die Leipziger Messe mit moderaten Preisen, wegen der trockenen Messeluft würden Sie aber etliche Stunden in den Schlangen vor den Verkaufsständen stehen.

6. Sport treiben
In und neben den Messeständen haben die Veranstalter Funsport-Areas aufgebaut, in denen Sie teils echten, teils virtuellen Sport treiben und Preise gewinnen können. Planen Sie hierfür viel Zeit ein, der Andrang dürfte sehr groß sein.

7. Eltern abgeben
Um ungestört über die Messe schlendern zu können, werden Eltern zu den Sonderschauen gelotst. Für die jung gebliebenen Eltern bietet sich die Case-Modding-Show an, ansonsten locken eine Schokoladenausstellung in der Innenstadt und eine Handy-Ausstellung.

8. Kultur hören
Im Leipziger Gewandhaus gibt das Czech National Symphony Orchestra unter der Leitung von Andy Brick am 20. August ein Konzert mit Soundtracks bekannter Spiele. Einlass ist von 19:30 bis 20:00 Uhr, der Eintritt kostet 5,00 €.

9. Kultur fühlen
Auf dem Codemasters-Stand werden sich die **Superstar**-Kandidaten ein Stelldichein geben. Bislang nur ein Gerücht: Daniel Küblböck höchstpersönlich betört die Besucher mit Show und Gesang.

10. Sieger feiern
Dieses Jahr wird erstmals der Games Award for Interactive Achievement (kurz: G.A.I.A.) verliehen. Welches die Spiele des Jahres 2003 sind, erfahren Sie live am Samstag, den 23.08.03 um 17 Uhr auf dem Giga-Stand.

Jugendschutz auf der Messe



USK NICHT geeignet unter 18 Jahren

Das Anfang April in Kraft getretene neue Jugendschutzgesetz verändert auch den Ablauf der diesjährigen Games Convention. PC Games stellt die neuen Regelungen vor.

- Jeder Besucher erhält entsprechend seines Alters am Eingang ein Handgelenksbändchen. Diese Bändchen, deren Farben den USK-Einstufungen entsprechen, vereinfachen die Alterskontrolle an den Spieldisplays.
- An allen Displays ist gut sichtbar die jeweilige USK-Einstufung des präsentierten Spiels anzubringen.
- Spiele mit der Alterseinstufung „Ab 12" dürfen offen an den Ständen präsentiert werden. Allerdings müssen die Aussteller darauf achten, dass jüngere Besucher nicht selbst spielen.
- Werden Spiele mit der Alterseinstufung „Ab 16" an den Ständen präsentiert, muss gewährleistet sein, dass nur die aktiven Spieler die Displays einsehen können.
- Spiele mit der Alterseinstufung „Ab 18" oder Titel ohne USK-Einstufung müssen in nicht frei zugänglichen Bereichen präsentiert werden. Alterskontrolle am Zugang ist hier selbstverständlich Pflicht.

Die Messe-Highlights



Wir listen an dieser Stelle natürlich nur die PC-Hits auf; darüber hinaus sind auch Konsolen-Schwergewichte wie Sony, Microsoft oder Nintendo mit ihren Spielsystemen vertreten.

Atari 2

Halle 3, Stand A30, A31

Highlight: Unreal Tournament 2004
Gezeigte Spiele: Enter the Matrix, Terminator 3, Horizons, Magic the Gathering: Battlegrounds, Enclave, Sindbad, Civilizations 3: Conquests, Rollercoaster Tycoon 2: Expansion Pack 2, Temple of Elemental Evil, Worms 3D
Halten Sie Ausschau nach: Atari-Babes
Machen Sie mit bei: Gewinnspielen



Codemasters 4

Halle 3, Stand B10

Highlight: Deutschland sucht den Superstar
Gezeigte Spiele: Deutschland sucht den Superstar
Halten Sie Ausschau nach: den Finalisten aus **Deutschland sucht den Superstar**
Machen Sie mit bei: DTM-Race-Driver-Wettbewerb, Karaoke, Fußball auf einem 12 x 8 Meter großen Feld.



Electronic Arts 6

Halle 3, Stand E10

Highlight: Die Sims 2
Gezeigte Spiele: FIFA Football 2004, NHL 2004, EA Sports Fußballmanager 2004, Need for Speed Underground, Harry Potter Quidditch Weltmeisterschaft, Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs, NBA Live 2004, Sim City: Rush Hour
Halten Sie Ausschau nach: einer großen Kinoleinwand, Reiner Calmund, Gerald Köhler (Spieldesigner im Kölner Fußballmanager-Entwicklungsstudio) und **Black-&-White**-Erfinder Peter Molyneux (am 22.08. vor Ort)
Machen Sie mit bei: Gewinnspielen, Interviews

Activision 1

Halle 3, Stand D40

Highlight: Knights of the Old Republic
Gezeigte Spiele: Empires: Die Neuzeit, Call of Duty, Jedi Knight: Jedi Academy, Star Wars: Rogue Squadron – Rebel Strike, Secret Weapons over Normandy, Armed & Dangerous, Full Throttle 2
Halten Sie Ausschau nach: zwei Überraschungspremieren
Machen Sie mit bei: Gewinnspielen, Skaten auf der Half-Pipe



CDV 3

Halle 3, Stand F02

Highlight: Panzers
Gezeigte Spiele: Breed, Cossacks 2, Lula 3D, No Man's Land
Halten Sie Ausschau nach: dem Finale der **Blitzkrieg**-Weltmeisterschaft, kostenlosen Goodies (zum Beispiel Mousepads und T-Shirts), den Entwicklern von **Panzers** und **No Man's Land**
Machen Sie mit bei: Gewinnspielen




Eidos 5

Halle 3, Stand A10

Highlight: Deus Ex: Invisible War
Gezeigte Spiele: Der Meisterdieb 3, Commandos 3
Halten Sie Ausschau nach: einer Bühnenshow, Warren Spector (Projektleiter von **Deus Ex 2**)
Machen Sie mit bei: Gewinnspielen

Koch Media/ Big Ben Interactive 7

Halle 3, Stand A02

Highlight: Gothic 2: Die Nacht der Raben
Gezeigte Spiele: Singles, X2, Knightshift, Vegas Tycoon, Stunt Raser Autobahnraser World Challenge, Anarchy Online: Shadowlands, Chrome, Spellforce, Söldner, Mistmare, Against Rome, Silent Storm, Sacred, Railroad Pioneer, Anstoß 4 Edition 3/4
Halten Sie Ausschau nach: Teut Weidemann (Wings Simulations), Volker Wertich (Phenomic), **Chrome**-Entwickler, **Wildlife-Park**-Entwickler, **Anarchy-Online**-Entwickler
Machen Sie mit bei: Gewinnspielen, Autobahnraser-Multiplayer-Duell

Konami 8

Halle 3, Stand B20
Highlight: Silent Hill 3
Gezeigte Spiele: Apocalyptica
Halten Sie Ausschau nach: Überraschungspremiere
Machen Sie mit bei: Gewinnspielen, **Pro-Evolution-Soccer**-Fußballturnier (Anmeldung: Samstagmorgen)



Wanadoo 12

Halle 3, Stand C24
Highlight: Dark Age of Camelot: Trials of Atlantis
Gezeigte Spiele: Ryzom, Haegemonia: Salon's Heritage, Chicago 1930
Halten Sie Ausschau nach: Sonnenbrillen zum Abgreifen
Machen Sie mit bei: Gewinnspielen, Gratis-Haarfrisuren (Sie wollten doch bestimmt schon immer ein Wanadoo-Logo auf dem Kopf!), Bodypainting



Microsoft 9

Halle 3, Stand A03, B02
Highlight: Halo
Gezeigte Spiele: Microsoft Flight Simulator 2004, Age of Mythology: The Titans, Mythica, Train Simulator 2
Halten Sie Ausschau nach: Entwicklern
Machen Sie mit bei: Multiplayer-Spielen im Netz, Gewinnspielen



THQ 13

Halle 3, Stand F21
Highlight: Baphomets Fluch 3
Gezeigte Spiele: Tron 2.0, Warhammer 40.000: Fire Warrior, Der Millennium Mann, Yager, S.T.A.L.K.E.R., RTL Skispringen 2004
Halten Sie Ausschau nach: Ex-Viva-Moderator Nils Bokelberg, Demo-CDs
Machen Sie mit bei: Gewinnspielen (verlost wird eine Konsole pro Tag)



Modern Games 10

Halle 3, Stand D28
Highlight: Galactic Civilizations
Gezeigte Spiele: G.I. Combat, Der Regenbogenfisch und die Lagune, Dragon Throne, Die Abenteuer von Karli Kitzlig
Halten Sie Ausschau nach: Give-Aways
Machen Sie mit bei: Gewinnspielen



Ubi Soft 14

Halle 3, Stand A30
Highlight: Prince of Persia: Sands of Time
Gezeigte Spiele: XIII, Beyond Good and Evil, Tom Clancy's Rainbow Six, Tom Clancy's Ghost Recon: Island Thunder, Tom Clancy's Rainbow Six: Athena Sword, Far Cry, Fluch der Karibik, Lords of Everquest, Uru: Ages Beyond Myst
Halten Sie Ausschau nach: Viva-Moderatorin Janin Reinhardt, Live-Musik, den Entwicklern von Far Cry
Machen Sie mit bei: Gewinnspielen, Foto-Shooting (täglich ab 11:30 Uhr), Bodypainting (täglich ab 14 Uhr), Entwickler-Gesprächen mit **Far-Cry**-Machern, Limbo-Contest (täglich ab 16:30 Uhr), Game-Contest (täglich ab 17:00 Uhr)

Take 2 11

Halle 3, Stand D30
Highlight: You don't know Jack 4
Gezeigte Spiele: Railroad Tycoon 3, Space Colony, The Great Escape, Sternenschiff Catan
Halten Sie Ausschau nach: einer großen Videoleinwand, drei (!) noch geheimen Weltpremieren, Bernhard Ewers (Gründer von drei-partner), Siedler-Brettspiel-Erfinder Klaus Teuber
Machen Sie mit bei: Gewinnspielen (Finale am Sonntag um 14:00 Uhr)



Vivendi Universal 15

Halle 3, Stand C28
Highlight: Homeworld 2
Gezeigte Spiele: The Hobbit, War of the Ring, Lords of the Realm 3, Mace Griffin
Halten Sie Ausschau nach: den Entwicklern oben genannter Spiele
Machen Sie mit bei: Gewinnspielen, Foto-Shooting



Wissen, was gespielt wird

TITEL	STAND
Against Rome	Koch Media Deutschland (Halle 3, Stand A02)
Age of Mythology: The Titans	Microsoft (Halle 3, Stand A08, B02)
Anarchy Online: Shadowlands	Koch Media Deutschland (Halle 3, Stand A02)
Anstoß 4 Edition 3/4	Ascaron (Halle 3, Stand A02)
Apocalyptica	Konami (Halle 3, Stand B20)
Baphomets Fluch 3	THQ (Halle 3, Stand F21)
Beyond Good & Evil	Ubi Soft (Halle 3, Stand A20)
Breed	CDV (Halle 3, Stand F02)
Chrome	Koch Media Deutschland (Halle 3, Stand A02)
Chicago 1930	Wanadoo (Halle 3, Stand C24)
Civilizations 3: Conquests	Atari (Halle 3, Stand A30, A31)
Commandos 3	Eidos (Halle 3, Stand A10)
Cossacks 2	CDV (Halle 3, Stand F02)
Dark Age of Camelot: Trials of Atlantis	Wanadoo (Halle 3, Stand 24)
Deus Ex 2: Invisible War	Eidos (Halle 3, Stand A10)
Deutschland sucht den Superstar	Codemasters (Halle 3, Stand B10)
EA Sports Fußballmanager 2004	Electronic Arts (Halle 3, Stand E10)
Enclave	Atari (Halle 3, Stand A30, A31)
Enter the Matrix	Atari (Halle 3, Stand A30, A31)
Far Cry	Ubi Soft (Halle 3, Stand A20)
FIFA Football 2004	Electronic Arts (Halle 3, Stand E10)
Fluch der Karibik	Ubi Soft (Halle 3, Stand A20)
Galactic Civilizations	Modern Games (Halle 3, Stand D28)
Gothic 2: Die Nacht der Raben	Koch Media Deutschland (Halle 3, Stand A02)
Haegemonia: Salon's Heritage	Wanadoo (Halle 3, Stand 24)
Halo	Microsoft (Halloe 3, Stand A08, B02)
Harry Potter Quidditch Weltmeisterschaft	Electronic Arts (Halle 3, Stand E10)
Herr der Ringe, Der: Die Rückkehr des Königs	Electronic Arts (Halle 3, Stand E10)
Hitman 3	Eidos (Halle 3, Stand A10)
Homeworld 2	Vivendi Universal (Halle 3, Stand C28)
Horizons	Atari (Halle 3, Stand A30, A31)
Knightshift	Koch Media Deutschland (Halle 3, Stand A02)
Lords of Everquest	Ubi Soft (Halle 3, Stand A20)
Lords of the Realm 3	Vivendi Universal (Halle 3, Stand C28)
Lula 3D	CDV (Halle 3, Stand F02)
Mace Griffin	Vivendi Universal (Halle 3, Stand C28)
Magic the Gathering: Battlegrounds	Atari (Halle 3, Stand A30, A31)
Max Payne 2	Take 2 (Halle 3, Stand B30)
Meisterdieb 3, Der	Eidos (Halle 3, Stand A10)
Microsoft Flight Simulator 2004	Microsoft (Halle 3, Stand A08, B02)
Millennium Mann, Der	THQ (Halle 3, Stand F21)
Mistmare	Koch Media Deutschland (Halle 3, Stand A02)
Mythica	Microsoft (Halloe 3, Stand A08, B02)
Need for Speed: Underground	Electronic Arts (Halle 3, Stand E10)
NBA Live 2004	Electronic Arts (Halle 3, Stand E10)
NHL 2004	Electronic Arts (Halle 3, Stand E10)
No Man's Land	CDV (Halle 3, Stand F02)
Panzers	CDV (Halle 3, Stand F02)
Prince of Persia: The Sands of Time	Ubi Soft (Halle 3, Stand A20)
Railroad Pioneer	Big Ben Interactive (Halle 3, Stand A02)
Railroad Tycoon 3	Take 2 (Halle 3, Stand B30)
Rollercoaster Tycoon 2: Expansion Pack 2	Atari (Halle 3, Stand A30, A31)
Sacred	Big Ben Interactive (Halle 3, Stand A02)
Silent Hill 3	Konami (Halle 3, Stand B20)
Silent Storm	Koch Media Deutschland (Halle 3, Stand A02)
Sim City 4: Rush Hour	Electronic Arts (Halle 3, Stand E10)
Sindbad	Atari (Halle 3, Stand A30, A31)
Singles	Koch Media Deutschland (Halle 3, Stand A02)
Söldner	Koch Media Deutschland (Halle 3, Stand A02)
Space Colony	Take 2 (Halle 3, Stand B30)
Spellforce	Koch Media Deutschland (Halle 3, Stand A02)
S.T.A.L.K.E.R.	THQ (Halle 3, Stand F21)
Sternenschiff Catan	Take 2 (Halle 3, Stand B30)
Stunt Raser Autobahnraser World Challenge	Koch Media Deutschland (Halle 3, Stand A02)
Temple of Elemental Evil	Atari (Halle 3, Stand A30, A31)
Terminator 3	Atari (Halle 3, Stand A30, A31)
The Great Escape	Take 2 (Halle 3, Stand B30)
The Hobbit	Vivendi Universal (Halle 3, Stand C28)
Tom Clancy's Rainbow Six	Ubi Soft (Halle 3, Stand A20)
Tom Clancy's Ghost Recon: Island Thunder	Ubi Soft (Halle 3, Stand A20)
Tom Clancy's Rainbow Six: Athena Sword	Ubi Soft (Halle 3, Stand A20)
Train Simulator 2	Microsoft (Halle 3, Stand A08, B02)
Tron 2.0	THQ (Halle 3, Stand F21)
Unreal Tournament 2004	Atari (Halle 3, Stand A30, A31)
Uru: Ages Beyond Myst	Ubi Soft (Halle 3, Stand A20)
Vegas Tycoon	Koch Media Deutschland (Halle 3, Stand A02)
War of the Ring	Vivendi Universal (Halle 3, Stand C28)
Warhammer 40.000: Fire Warrior	THQ (Halle 3, Stand F21)
Worms 3D	Atari (Halle 3, Stand A30, A31)
X2	Koch Media Deutschland (Halle 3, Stand A02)
XIII	Ubi Soft (Halle 3, Stand A20)
Yager	THQ (Halle 3, Stand F21)
You don't know Jack 4	Take 2 (Halle 3, Stand B30)

Das unzensierte

ZUSÄTZLICHE DEMOS EXKLUSIV AUF DER AB-18-DVD:

+ Action-Adventures
+ Taktik-Shooter
+ Ego-Shooter

DVD

PC-Games-Abo Ab-18-Edition

Zutritt nur ab 18!

PC-Games-Abo!

Jugendschutz ist gut und wichtig. Aber eben nur für Kinder und Jugendliche. Deshalb gibt's ab sofort die **PC-Games-Ab-18-Edition**. Ungeniert und unzensiert mit **Demos, Maps, Mods & Tools zu ALLEN WICHTIGEN PC-Spielen auf DVD!**

Seit 1. April 2003 ist das neue Jugendschutzgesetz in Kraft. Wie Sie sicher aus unserer Berichterstattung wissen, dürfen Spielemagazine auf beigelegten Heft-CDs und DVDs die meisten Demos zu Ego- und Taktik-Shootern aus rechtlichen Gründen nicht mehr anbieten.

Volles Programm für PC-Games-Abonnenten

Natürlich: Jugendschutz ist wichtig. Aber wir wären nicht PC Games, wenn wir nicht unsere treuen, volljährigen Leser wie gewohnt zufrieden stellen würden. Deshalb gibt es ab sofort exklusiv und **NUR** im Abo die PC-Games-Ab-18-Edition: Mit zusätzlichen Demos, exklusiv auf DVD. Und das wie bisher zu allen Spielen – also auch zu Games, die von offizieller Stelle als jugendbeeinträchtigend eingestuft wurden. Natürlich mit der entscheidenden Einschränkung: Die Belieferung dieser Spezialausgabe erfolgt nur an Personen, die nachgewiesenermaßen volljährig sind. Ganz wichtig: „PC-Games-Ab-18" darf nicht frei im Handel verkauft werden und wird deshalb nicht am Kiosk angeboten!

So einfach funktioniert's!

Sie können das „Ab-18-Abo" neu abschließen oder, wenn Sie bereits PC-Games-Abonnent sind, Ihr bestehendes Abo umstellen. Die Abwicklung ist denkbar einfach:

1. Unten stehenden Coupon ausfüllen.
2. Coupon zusammen mit einer gut lesbaren Kopie Ihres Personalausweises (Vorder- und Rückseite) oder Reisepasses einschicken, faxen oder mailen an:

PC Games Abo-Service
Postfach 11 29
23612 Stockelsdorf
Fax: 0451-4906-770
E-Mail: computec.abo@pvz.de

Wichtige Info für Leser außerhalb Deutschlands!




Das neue Jugendschutz-Gesetz gilt ausschließlich in Deutschland. Unsere Leser in Österreich, der Schweiz und anderen europäischen Ländern erhalten im Handel und im Abonnement die „unzensierte" PC-Games-Version – wie bisher! Sie bekommen PC Games also auch weiterhin mit Demos zu allen wichtigen Action-Spielen. Eine Abo-Umstellung ist nicht notwendig!

⇩ ABO UMSTELLEN ⇩

☒ Bitte stellen Sie mein bestehendes PC-Games-Abo auf „Ab-18-Edition" (mit DVD) um.

Abopreis und Bezugsdauer bleiben unverändert.

Hiermit bestätige ich, dass ich mein 18. Lebensjahr vollendet habe. Eine Kopie meines Personalausweises (Vorder- und Rückseite) oder Reisepasses lege ich bei.

Wichtig: Bitte Ausweiskopie und Coupon unbedingt zusammen einschicken, faxen oder per E-Mail senden!

Meine Adresse, an die auch bisher mein PC-Games-Abo geschickt wird (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail *(für weitere Informationen)*

Datum Unterschrift

Abo-Kunden-Nummer (falls zur Hand)

⇩ PC-GAMES-ABO „AB-18-EDITION" ABSCHLIESSEN ⇩

☒ Ja, ich möchte das PC-Games-Abo „Ab-18-Edition" (mit DVD).

(€ 55,20/Jahr (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 68,40/Jahr; Österreich € 64,20/Jahr)

Hiermit bestätige ich, dass ich mein 18. Lebensjahr vollendet habe. Eine Kopie meines Personalausweises (Vorder- und Rückseite) oder Reisepasses lege ich bei.

Wichtig: Bitte Ausweiskopie und Coupon unbedingt zusammen einschicken, faxen oder per E-Mail senden!

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail *(für weitere Informationen)*

Datum Unterschrift

Das Abo gilt für mindestens ein Jahr und verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Das Abo-Angebot gilt nur für PC Games.

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

☐ Bequem per Bankeinzug

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

Kontoinhaber:

☐ Gegen Rechnung

COMPUTEC MEDIA AG, Dr.-Mack-Str. 77, 90762 Fürth; Vorstandsvorsitzender Christian Geltenpoth

PC JA 02

b18.pcgames.de





VORSCHAU

STRATEGIE

ACTION

ABENTEUER

SPORT

Max Payne 2

Viele, viele Leser-Zuschriften zum Thema **Max Payne 2** in der letzten Ausgabe der PC Games ließen uns aufhorchen. Als Appetit-Anreger für den im Herbst erscheinenden zweiten Teil zeigen wir daher noch mal einen „fliegenden Maxe" als Pixelpracht-Titelbild. Derweil ranken sich wilde Spekulationen um die Frage: Wer ist der Schauspieler, der Max Payne sein neues Gesicht geliehen hat? Heißester Kandidat: Christian Bale, der den Haupdarsteller in der Romanverfilmung von **American Psycho** spielte.

Entwickler .... Remedy
Anbieter .... Take 2
Termin .... Herbst 2003



Die Sims werden schöner, intelligenter, zeigen mehr Gefühle und geben Erbanlagen an ihre Kinder weiter. **PC Games lüftet die Geheimnisse von Die Sims 2.**

Drei Jahre hintereinander das meistverkaufte PC-Spiel in den USA. Übersetzt in 17 Sprachen. Weltweit über 9 Millionen verkaufte Exemplare des Hauptprogramms. Zählt man die Expansion Packs dazu, läppert sich der Berg auf insgesamt 25 Millionen Einheiten. Nicht schlecht für ein Spiel, bei dem man laut dessen Erfinder Will Wright „statt die Welt zu retten die Zeit damit verbringt, Toiletten zu putzen und den Müll rauszutragen".

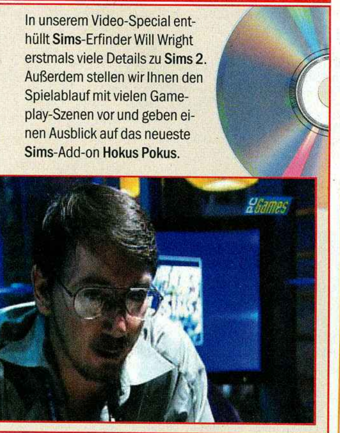
Wright hat uns bewiesen, dass der Privathaushalt mit all den Beziehungsproblemen, dreckigen Tellern und eingehenden Topfpflanzen ein hochspannendes Szenario für strategische Entscheidungen ist. Ein Eigenheim einrichten, den begehrten Lebensabschnittspartner rumkriegen und sich für einen Job qualifizieren, der den Spaß auch finanziert – darum geht's bei **Die Sims**. Die interaktive Daily Soap mit ihrem cleveren, nichtlinearen Spielverlauf wird Anfang nächsten Jahres fortgesetzt. Und wir reden nicht von einem weiteren Expansion Pack, sondern von der nächsten **Sims**-Generation mit revolutionären Innovationen. Während unseres Besuchs bei Entwicklungsstudio Maxis plauderten wir ausgiebig mit den „Haushaltsvorständen" des Design-Teams und erfuhren massig neue Details zur Fortsetzung des Kult-Hits.

Asche zu Asche

Wenn **Die Sims 2** Anfang nächsten Jahres erscheint, werden rund vier Jahre seit dem Serien-Debüt vergangen sein. Entsprechend alt sieht die Grafik des Vorgängers aus – vor allem, wenn man die Technologie für den Nachfolger erlebt hat. Eine speziell für dieses Spiel entwi-

EXKLUSIV AUF DVD

In unserem Video-Special enthüllt **Sims**-Erfinder Will Wright erstmals viele Details zu **Sims 2**. Außerdem stellen wir Ihnen den Spielablauf mit vielen Gameplay-Szenen vor und geben einen Ausblick auf das neueste **Sims**-Add-on **Hokus Pokus**.





BAUHERREN-MODELL Ein drittes Stockwerk sorgt für zusätzliche Quadratmeter. Auch im Garten können Sie jetzt über mehrere Ebenen bauen: Hier verbindet eine Treppe die Whirlpool-Ebene mit dem tiefer gelegenen Patio.

ckelte 3D-Engine erlaubt stufenloses Drehen und Zoomen der Betrachterkamera. Detaillierte Texturen und dynamisches Licht lassen den simulierten Haushalt erheblich realistischer aussehen.

Die Sims profitieren am meisten von dem Umzug in eine neue Engine, jetzt lässt sich die Stimmung der Charaktere sogar an animierten Gesichtszügen erkennen. Ihre Polygonkörper ändern sich im Spielverlauf; zum Beispiel futtert sich ein fauler Couch-Potato-Sim im Laufe der Zeit eine unübersehbare Wampe an. Spielerisch dramatische Auswirkungen haben die fünf Altersstufen: Auf das Baby-Stadium (in dem sich eine Spielfigur noch nicht steuern lässt) folgen Kleinkind-Phase, Kindheit, Teenager-Abschnitt, Erwachsenendasein und Seniorenjahre. Letztere währen nicht ewig, früher oder später endet die Sims-Existenz mit einer formschönen Urne, welche sich die Hinterbliebenen auf den Kaminsims stellen können.



FAMILIENSPIEL In Die Sims 2 sind Sie das große Familienoberhaupt und verantwortlich für das Wohl und Wehe ganzer Generationen.

SIMS-GEBURTSHELFER Senior Producer Tim LeTourneau von Maxis über die Fortsetzung: „Wir wollen, dass die Spieler eine stärkere gefühlsmäßige Verbindung zu ihren Sims erleben."



Torschlusspanik

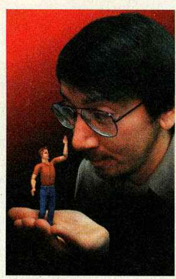
Jede Altersstufe dauert eine bestimmte Anzahl von Spielstunden, deren genaue Verteilung derzeit das Designteam beschäftigt. „**Die Sims** sind eine Tuning-Herausforderung von epischen Ausmaßen und wir stecken enorm viel Zeit in den spielerischen Feinschliff", bekräftigt Maxis' Creative Director und **Sims 2**-Projektleiter Charles London. Die Kleinkind-Periode wird relativ kurz sein, während die ereignisreiche Erwachsenen-Jahre mit Karriere und Familiengründung am längsten dauern. Die Rate, in der die Sims-Bedürfnisse befriedigt werden müssen, ändert sich im Laufe der Lebensabschnitte. Senioren benötigen zum Beispiel weniger Schlaf, sind dafür aber erhöht komfortbedürftig. Die Stimmung von Teenagern ist besonders schnellen Schwankungen unterworfen, außerdem brauchen sie mehr soziale Kontakte und werden schneller hungrig. Die beschränkte Dauer der Sims-Existenz sorgt für einen ganz neuen Zeitdruck, fast wie im richtigen Leben. Sie haben nicht mehr endlos viel Zeit zum Kinderkriegen oder Karriereleiter erklimmen, vor den Wechseljahren gibt es kein Entkommen. Außerdem ist es wichtiger denn je, in verschiedene Haushalte der Nachbarschaft ähnlich viel Spielzeit zu investieren: Während Sie eine Familie steuern, steht die Zeit in den anderen Häusern still. Nur wo Sie aktiv eingreifen, tickt auch die biologische Uhr weiter.

Wer mit wem (und wann)

Die maximale Haushaltsgröße wird wahrscheinlich wieder bei acht Personen liegen. Mehrere Generationen unter einem Dach zu haben, ist ein erstrebenswertes Ziel. Alleine rein wirtschaftlich spricht viel dafür, Senioren zu integrieren, denn sie erhalten eine Rente. Gleichzeitig haben sie genug Zeit für Haushaltsarbeiten, Teilzeit-Job und Enkel-Betreuung. Segnet ein Oldie-Sim das Zeitliche, wird geerbt: Der Anteil am Nachlass

WILL WRIGHT IM GESPRÄCH

„WIR GEBEN SIMS ONLINE NICHT AUF ..."



Mit **Sim City** (1989) und **The Sims** (2000) erfand Will Wright zwei der einflussreichsten und erfolgreichsten Spiele der PC-Geschichte. Das „Hall of Fame"-Mitglied der „Academy of Interactive Arts and Sciences" ist ein begehrter Mann: Neben **Die Sims 2** beschäftigt Will derzeit die Konzeptarbeit an einer neuen Fernsehserie, auf die der US-TV-Sender Fox eine Option hat.

PC Games: Will, was sind für dich die wesentlichsten Neuerungen bei der **Sims**-Fortsetzung?

Will Wright: „Eine wichtige Sache im zweiten Teil ist die Tatsache, dass die Sims jetzt allmählich altern und du ihnen während ihrer gesamten Lebensspanne folgen kannst. Die Entscheidungen, die du für sie in der Kindheit triffst, werden sie als Erwachsene beeinflussen. Wenn ein Sim also eine traumatische Kindheit hat, wird er später im Spiel ein ganz schön verdrehter Erwachsener sein. Wir haben außerdem allen Aspekten der Simulationen einen höheren Detailgrad gegeben. Die Sims sind sich viel mehr dessen bewusst, was um sie herum vorgeht. Wenn jemand den Raum betritt, drehen sie ihren Kopf und lächeln, falls sie diese Person mögen. Die Einzigartigkeit der Charaktere wird sichtbar durch die Animationen reflektiert. Nicht alle Sims sind gleich, sie haben sehr unterschiedliche Persönlichkeiten, das ist viel stärker ausgeprägt als im ersten Spiel."

PC Games: Wo seid ihr bei der Entwicklung an technische Grenzen gestoßen, welchen Aspekt würdest du am liebsten noch weiter verbessern?

Will Wright: „Die künstliche Intelligenz könnte sicher noch besser sein. Doch auf diesem Gebiet stößt selbst der Forschungssektor auf Stolpersteine, deshalb müssen wir mit unseren Erwartungen vorsichtig sein. Aber ich denke, dass das Verhalten, welches du in **Die Sims 2** siehst, einen höheren Level an Intelligenz beweist als fast jedes andere Spiel, das in nächster Zeit rauskommt. Dass ist die Leistung unseres Teams, auf die ich vielleicht am meisten stolz bin."

PC Games: Wie viele persönliche Alltagserlebnisse stecken im Spielablauf drin?

Will Wright: „Jeder im Entwicklungsteam bringt seine eigene Vergangenheit ins Spiel ein. Es gibt bestimmte Ideen, bei denen jemand zum Beispiel sagt: ‚Oh, ist euch das schon mal passiert, dass jemand anruft, dann machst du dieses und jenes?'. Diese Art von Alltags-Erfahrungen, die jeder im Team schon mal hatte, werden zu primären Kandidaten dafür, ins Spiel eingebaut zu werden. Denn wir wissen, dass es keine einmaligen, individuellen Ereignisse sind, sondern eine Art von gemeinsamer Erfahrung, die jeder früher oder später einmal macht."

PC Games: Ihr macht den Nachfolger zum erfolgreichsten PC-Spiel aller Zeiten. Wie sehr steht man dabei unter Erfolgsdruck?

Will Wright: „An so einer Fortsetzung zu arbeiten hat seine Vor- und Nachteile. Der Vorteil ist die Tatsache, dass wir niemanden mehr davon überzeugen müssen, dass die Sims ein paar Einheiten verkaufen könnten. Der Nachteil: Mit den Original-Sims ging's immer nur bergauf, denn niemand hatte viel von dem Spiel erwartet. Aber jetzt erwartet jeder dermaßen viel, dass wir eigentlich nur noch scheitern können (grinst). Andererseits haben wir viel mehr Erfahrung mit den Spielern. Wir haben jahrelang gesehen, was sie mit den Sims anstellen, welche Expansion-Pack-Features sie wirklich mochten und was nicht so gut ankam."

PC Games: Der letzten Dezember in den USA erschienene Online-Ableger der Sims blieb bisher hinter den Erwartungen zurück. Woran lag's?

Will Wright: „Ich denke, wir hätten bei der Veröffentlichung von **The Sims Online** mehr Features im Spiel haben sollen. Aber seit wir es rausbrachten, fügten wir jede Woche mehr hinzu. Wir geraten jetzt an den Punkt, an dem wir all die Features haben, die wir meiner Meinung nach schon beim Launch hätten integrieren sollen. Und wir beginnen inzwischen zu sehen, wie sich interessante soziale Strukturen im Spiel entwickeln. Das einzige Programm, das ich wirklich jeden Abend selber spiele, ist **The Sims Online**, weil er für mich als Designer der überraschendste Titel ist. Wir als Firma stehen langfristig dazu und werden jahrelang damit weitermachen."

ist von den Beziehungswerten abhängig, welche der Verstorbene zuletzt mit seinem sozialen Umfeld hatte. Der böse Sohn, der Papa zu selten angerufen hat, geht womöglich leer aus. Die liebe Tochter, die brav mit ihm unter einem Dach gelebt hat, kassiert dagegen den Löwenanteil. Platonische Freundschaften gedeihen zwischen Jung und Alt, aber bei Sex und Fortpflanzung gibt es Altersstufen-Restriktionen. Teenager können knutschen und fest mit einem Altersgenossen gehen, aber nicht schwanger werden oder an älteren Sims rummachen. Mehr Triebhaftigkeit gesteht man den Senioren zu, die sehr wohl mit der nächst jüngeren Altersgruppe (Erwachsenen) leidenschaftliche Beziehungen pflegen dürfen. Ein männlicher Opa kann noch munter Nachwuchs zeugen, weibliche Sims dagegen nur in der Erwachsenen-Altersstufe Kinder gebären.

Einen über den Durst trinken

Ähnlich wie im Vorgänger dreht sich der Alltag um die Grundbedürfnisse der von Ihnen gesteuerten Sims. Solange die entsprechenden Anzeigen im grünen Bereich sind, ist Ihr Schützling gut gelaunt und umgänglich. Abhängig von Tätigkeit, Umgebung und neuerdings auch Altersstufe rutschen die Balken mehr oder weniger schnell in den roten Bereich. Ein gefährlicher Zustand, denn übellaunige Sims werden im Beruf nicht befördert, patzen bei sozialem Techtelmechtel und haben keinen Bock auf Training, um Fertigkeiten auszubauen. Deshalb lässt man müde Helden schlafen, schickt schmutzige Sims unter die Dusche und so weiter. Verschachtelte Interaktionen („nested Interactions") erlauben jetzt mehr multiple Formen der Befriedigung, zum Beispiel eine Pizza mampfen beim Fernsehgucken. Zusätzliche Bedürfnisse geben der Wohlgefühl-Verwaltung in **Die Sims 2** noch mehr Komplexität. „Durst" ist selbst erklärend, explizite alko-



KLEIN, ABER OHO Ab dem Kleinkind-Stadium dürfen Sie den Nachwuchs direkt steuern. Dafür, dass die quirligen Putzis weniger Bedürfnisse haben als die „Großen", können sie ganz schön viel Stress machen.

holische Exzesse sind in der sauberen Sims-Welt aber nicht zu erwarten. Das soziale Motiv wird in die beiden neuen Kategorien „Freunde" und „Familie" aufgeteilt. Rauschende Partys alleine reichen nicht; wer das Stimmungsoptimum anstrebt, sollte auch mal die Frau Mama besuchen. Auch wenn ein Clan über mehrere Häuser verstreut ist, sind sich die Sims immer ihrer Verwandtschaftsbeziehungen bewusst – einsehbarer Familien-Stammbaum inklusive.

Ganz schön ausgekocht

Mitten im Designprozess ist derzeit das Bedürfnis „Mind" (etwa: Gemüt, Sinne). Hier droht der rote Anzeigenbereich, wenn ein Sim gestresst und geistig ausgelaugt ist. Meditieren auf der Yoga-Matte kann ebenso helfen wie ein bisschen Lebensqualität – man kann es quasi als Komfort für die Seele verstehen. Glotzt der Sim Fernsehen, wächst nur sein Spaß-Balken, das Lauschen guter Musik heitert zusätzlich das Gemüt auf, wie uns Charles London erklärt: „Manchmal brauchst du auch mal etwas Schöneres im Leben, damit du dich besser fühlst. Ich kann zum Beispiel meinen Hunger mit Brot und Käse stillen. Ein Filet Mignon macht auch nicht satter, aber seine Qualität sorgt für eine zusätzliche Befriedigung. Durch den Einbau eines ‚Mind'-Bedürfnisses schaffen wir die Folgerung, dass die Sims ein Gemüt haben und gestresst sein kann. Dadurch sollen sich die Leute besser mit ihren Sims identifizieren können: He, das sind nicht nur Körper mit Bedürfnissen, sondern Persönlichkeiten."

Einfache Nahrungszubereitung läuft wie im Vorgänger automatisch ab. Zusätzlich können die Sims jetzt Gaumenkitzel-Kreationen kochen, bei denen Zutaten und Gewürze individuell kombiniert werden. Liebevoll geschmorte Leckereien machen satter und befriedigen auch das „Mind"-Bedürfnis. Die Zutaten springen Ihnen nicht immer automatisch aus dem Kühlschrank entgegen, manche Delikatessen-Ingredienzien müssen erst erstanden werden. Die Nachbarschaften sind mit öffentlichen Gebäuden ausgestattet, um Dinge wie spezielle Lebensmittel oder neue Klamotten zu kaufen.

Es steht in den Genen: Der Sims-Baukasten

Die Erschaffung eines neuen Sim ist detaillierter und verantwortungsvoller denn je: Aussehen und Charakter beeinflussen nicht mehr nur die unmittelbaren Mitmenschen, sondern auch nachfolgende Spielfiguren-Generationen.

„Ein Großteil des **Sims**-Erfolgs ist der Community zu verdanken", schwärmt Senor Producer Tim LeTourneau. Solche Komplimente bekommt sonst nur die Mod-Szene im Shooter-Lager zu hören. Schwerter zu Sofabezügen: Statt neuer Baller-Jagdgründe spuckt das **Sims**-Fanlager Spielfiguren und Objekte aus, die Auswahl an importierbaren Möbeln auf mancher Webseite lässt einen Ikea-Katalog arm aussehen. Auch bei **Die Sims 2** will man bereits Monate vor der eigentlichen Spiele-Veröffentlichung Tools zum Download bereitstellen. Wir haben uns den Sims-Editor schon einmal näher angesehen.

Von oben nach unten: Icons für Gesichts-, Klamotten- und Charakter-Editor

In diesem Untermenü ändern Sie Frisur, Bart, Augenbrauen, Lippen und Make-up.

Merkmale wie zum Beispiel Haar-, Haut- und Augenfarbe werden in der „digitalen DANN" der Spielfigur gespeichert und an den Nachwuchs weitergegeben.



Schönheitschirurg kommt sofort: Gesichtsstruktur ändern von den Wangenknochen bis hin zur Michael-Jackson-Nasenruine

Junior muss natürlich nicht Papas modische Torheiten wie Koteletten oder Kinnbärtchen aus-baden. Kosmetische Details sind ohne Spätfolgen für die nächste Generation.

Wählen Sie, in welchem Lebensabschnitt der neu kreierte Sim zu Spielbeginn stehen soll.

Faszinierend ist die Kalkulation der Kinder-Äußerlichkeiten. Ein Algorithmus pickt sich Erbanlagen der Eltern, schüttelt diese mit einer Prise Zufall gut durch und heraus kommt ein kleiner Sim, der mal „ganz der Papa" ist oder Mamas Augen und Wangenknochen, aber Vaters Mund und Schädelform hat. Durch diese Methode sehen sich Geschwister oft ähnlich, ohne dabei wie Klone zu wirken. Neben Äußerlichkeiten werden auch Charakter-Eigenschaften vererbt. Sind beide Elternteile zum Beispiel eher schüchterner Natur, steigen die Chancen auf einen introvertierten Nachwuchs. Auch hier entscheidet der Zufall, ob sich primär die väterliche oder die mütterliche Seite durchsetzt.

Die Chronik der Sims

Etappen, Produkte und Meilensteine der Sims-Ära

Die Sims — 03/2000

Seit Jahren brütete Will Wright über der Spielidee einer „elektronischen Puppenstube". Erst nachdem Electronic Arts das Entwicklungsstudio Maxis gekauft hatte, bekam sein obskur anmutendes Projekt grünes Licht. Die Fachpresse begeistert sich am originellen, nichtlinearen Spielablauf, der Massenmarkt verfällt dem Daily-Soap-Charme.



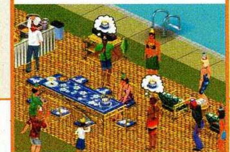
Add-on 1: Das volle Leben — 11/2000

Die Haushalts-Simulation wurde ein Riesenerfolg, der nach einer ersten Erweiterung schreit. Viele spielerisch wertvolle Zusatzfeatures sorgen für mehr Abwechslung im Alltag: fünf zusätzliche Karrieren und verrückte Gegenstände, welche den Charakter der Sims ändern können. Dazu gibt's neue Möbel für schrillste Einrichtungs-Geschmäcker.



Add-on 2: Party ohne Ende — 03/2001

Um Freundschaften zu knüpfen und zu erhalten gibt es nichts Besseres als eine rauschende Feier. Der spielerisch weniger gehaltvolle zweite Expansion Pack erlaubt stilvolle Zusammenkünfte wahlweise im Raver-Stil, als Themenabend Hawaii oder mit Country&Western-Gemütlichkeit. Das massenabfütternde Büfett möchte man nicht mehr missen.



Das Spiel des Lebens: Die Besonderheiten der fünf Altersabschnitte

Nach dem passiven Baby-Stadium durchwandert ein neu geborener Sims fünf Stationen, bevor er in einer Urne die Spielwelt auf immer verlässt. Dabei ändert sich nicht nur das Aussehen. Jedes Lebenskapitel ist mit anderen spielerischen Herausforderungen und Besonderheiten bei der Bedürfnis-Befriedigung verbunden.

... KLEINKIND
Im Gegensatz zu den nicht steuerbaren Babys lassen sich Kleinkinder bereits aktiv kontrollieren. Die mobilen Windelzwergerl bleiben den ganzen Tag zu Hause und haben etwa nur die Hälfte der Bedürfnisse eines erwachsenen Sims.

... KIND
Kids spielen sich recht ähnlich wie in **Sims 1**. Sie gehen tagsüber zur Schule, ihre Noten sind abhängig von Laune und Wissen. Kinder können keine Nebenbeschäftigung annehmen, aber bereits Fertigkeiten lernen, die später den Start ins Berufsleben erleichtern.

... TEENAGER
In diesem Stadium gehen Sims weiter zur Schule und können außerdem einfache Teilzeit-Jobs annehmen, zum Beispiel Fritten im Fast-Food-Restaurant ab-füllen. Die Stimmung unterliegt besonders starken Schwankungen. Im Freundschafts-Bereich sprießen zarte Romantik-Optionen: Küssen ja, Sex nein.

... ERWACHSENER
Diese Phase währt am längsten und bietet die meisten spielerischen Optionen. Die Schule ist aus, Ihr Sim beginnt mit dem Erklimmen der Karriereleitern. Alle elf Bedürfnisse wollen befriedigt werden, außerdem sind jetzt sämtliche sozialen Optionen inklusive Fortpflanzung machbar.

... SENIOR
Auch mit grauem Haar und gebücktem Gang können Sims in ihrem Karrierepfad bleiben. Erhöhte Komfortbedürfnisse legen aber einen gemütlicheren Ruhestand nahe, ähnlich wie bei Teenagern lassen sich Halbtags-Jobs annehmen. Opa und Oma werden im Haushalt und bei der Enkel-Betreuung gebraucht.

Objekte verdreifacht

Rund 500 Gegenstände soll **Die Sims 2** enthalten, das ist etwa dreimal so viel wie beim Vorgänger (ohne Erweiterungen). Diese Objekte sind das A und O der Spieldynamik. Die Benutzung von qualitativ unterschiedlichen Gegenständen sorgt bei den Sims für entsprechend effiziente Bedürfnis-Befriedigung – vom Hunger lindernden Kühlschrank bis zur Harndrang entlastenden Toilette. Das Designteam brütet derzeit an einigen gänzlich neuen Konsumterror-Produkten, mit denen Sie sich die Bude vollstellen können. Senior Producer Tim LeTourneau verspricht außerdem: „Viele Objekte, die du schon im vorherigen Spiel gesehen hast, werden völlig neue Interaktionen erlauben." Mal ganz abgesehen davon, dass selbst der billigste Küchenstuhl dank der neuen Grafik-Engine jetzt unglaublich neu und sexy aussieht. Und wenn Sie das alte Sofa nicht mehr sehen können, dann wählen Sie einfach einen neuen Bezug – das ist deutlich billiger, als ein neues Möbel zu kaufen.

Wertung fürs Leben

Mit dem „Life-Score" gibt es eine neue Punktewertung von zentraler Bedeutung. Sie dient zum einen als eine Art Gradmesser für zielorientierte Spieler, zum anderen definiert sie, welche Gelegenheiten ein Sim in seinem Leben wahrgenommen hat. Erfreuliche Ereignisse wie erster Kuss oder Kindersegen bringen Pluspunkte, Tragödien wie der frühe Tod eines Elternteils oder wenig Zuwendung während der Kindheit lassen die Anzeige dagegen in den Minusbereich wandern. Es gibt aber keinen „richtigen" oder „falschen" Weg, der offene Experimentierkasten-Charme des Spielprinzips bleibt unangetastet. „Die meisten Belohnungen und spaßige Sachen ereignen sich an den beiden extremen Enden", meint Charles London, wer im Null-Bereich dümpelt, führt dagegen ein relativ langweiliges Leben: „Wir wollen den Spielern ein gutes Gefühl für ihre Fortschritte geben, dass ihre Aktionen wichtig sind und Auswirkungen haben, ohne ihnen einen missionsorientierten Spielstil aufzuzwingen."

Add-on 3: Hot Date

11/2001

Endlich können sich die Sims auch außerhalb der eigenen vier Wände treffen. Dieses hervorragende Add-on führte mit einer flanierbaren Innenstadt das Konzept der öffentlichen Lokalitäten in die Sims-Welt ein. Nach Liebe, Lust und Lebensabschnittsgefährten lechzende Sims lernen eminent wichtige soziale Interaktionen wie Flirten, Füßeln und Knutschen.



Der Weltrekord steht

03/2002

Es ist vollbracht: Die Sims sind das meistverkaufte PC-Spiel aller Zeiten geworden. Am 21. März 2002 meldet Electronic Arts, dass zu diesem Zeitpunkt weltweit über 6,3 Millionen Kopien ausgeliefert sind. Vom Thron gestoßen wird ein Adventure, das Mitte der 90er den Massenmarkt bezirzte und die Verkäufe von CD-ROM-Laufwerken ankurbelte: **Myst**.



Add-on 4: Urlaub total

03/2002

Dieser uninspirierte Aufguss von **Hot Date** reichert die Sims-Welt um drei Ferienregionen an. Am Strand, im Wald oder umgeben von Pulverschnee probieren Ihre Schützlinge urlaubstypische Aktivitäten aus. Strandabsuchen mit Metalldetektor oder gruppendynamisches Schneemannbauen wirken etwas ideenlos. Was bleibt, sind Souvenirs für das traute Heim.



Die Sims: Deluxe

09/2002

Diese erweiterte Version löst die klassische Version des Hauptprogramms in den Händlerregalen ab. Alle Features des ersten Add-ons **Das volle Leben** sind jetzt serienmäßig enthalten. Zu den weiteren Luxus-Dreingaben gehören Bonus-Objekte, Klamotten und der SimsCreator zum komfortabeln Konstruieren individueller Spielfiguren.

Weiter auf Seite 44!



CHARLES LONDON IM GESPRÄCH

„KEIN SEX FÜR TEENAGER!"

Wie messe ich die Lebensqualität der Sims? Womit werden die neuen Bedürfnisse gestillt? Ab welcher Altersstufe wird getechtelmechtelt? Mit solchen grundlegenden Design-Fragen verbringt Charles London seinen Alltag. Der Creative Director von Maxis gab uns im Interview detailliertes Hintergrundwissen zur Entstehung von **Die Sims 2**.



„Bloß das Firmenlogo nicht verdecken…" – Charles London empfängt uns gut gelaunt im Maxis-Hauptquartier im kalifornischen Walnut Creek.

PC Games: Charles, wie entscheidet ihr, welche Features ins **Sims 2**-Hauptprogramm wandern und was für Expansion Packs aufgehoben wird?

Charles London: „Wie wollen einige der Features aus den ersten **Sims**-Expansion-Packs von vornherein in **Die Sims 2** haben. **Das volle Leben** führte einige verrückte Charaktere ein und gab dir größere Kontrolle über das Dekor – das wird **Die Sims 2** von vornherein haben. **Party ohne Ende** sorgte für einige einfache Methoden, um Sims zusammenzubringen und ein geselliges Beisammensein in deinem Haus zu organisieren – etwas Ähnliches wird es im **Sims 2**-Hauptprogramm geben. **Hot Date** war ganz anders als die beiden ersten Expansion Packs wegen der speziellen neuen Schauplätze, so etwas würden wir auch bei **Die Sims 2** für ein Add-on aufheben. Es wird aber von vornherein öffentliche Gebäude geben, damit du zum Beispiel neue Klamotten und Zutaten zum Kochen kaufen kannst. Wir wollen eine gute solide Infrastruktur vom Start weg haben. Wir wollen nicht einfach nur möglichst viel Zeug in das Hauptprogramm schaufeln; uns ist es wichtig, die Dinge in einer wirklich hohen Qualität zu machen. Deshalb werden wir uns diese Art von Schauplatz-basiertem Spiel für unsere **Sims 2**-Expansion-Packs aufheben."

PC Games: Kannst du uns ein paar Beispiele geben, wie sich der neue „Life-Score" auf das Verhalten der Sims auswirkt?

Charles London: „Ein Sim mit hohem Life-Score reagiert zum Beispiel auf ein bestimmtes Ereignis auf eine andere Weise als einer mit niedrigem Life-Score. Vielleicht ist der eine mehr, der andere weniger tolerant; der eine neigt mehr zum Trösten, der andere reagiert aggressiver. Life-Score beeinflusst auch den Aufbau persönlicher Beziehungen, die wiederum eine Auswirkung auf Reaktionen haben. Ein Beispiel: Sim A schubst Sim B und Sim C sieht dabei zu. Sim C ist ein guter Freund von Sim B, weil beide einen niedrigen Life-Score haben. Wie Sim C darauf reagiert, dass Sim B geschubst wurde, hängt nicht nur von der Freundschaft ab. Weil sein Life-Score gering ist, neigt er eher zu einer krassen Reaktion. Der Life-Score ist ein wirkungsvoller Multiplikator für das ganze Spiel. Viel wichtiger ist außerdem, dass er uns dabei hilft, dass das Spiel ein offenes Experimentierfeld bleibt. Wir wollen den Leuten ein generelles Gefühl für ihre Fortschritte zu geben, ohne ihnen einen missionsorientierten Spielstil aufzuzwingen."

PC Games: Spielen sich die verschiedenen Altersstufen wirklich unterschiedlich?

Charles London: „Das ist genau der Hauptgrund, warum wir wollen, dass die Sims altern. Und nicht nur, dass sich ihr Aussehen oder ihre sozialen Interaktionen ändern. Wenn du ein Haus mit ein paar Teenagern, einem Senior und einem Erwachsenen als Alleinverdiener hast, gibt es einige interessante Gelegenheiten für Konflikte und Vorteile. Unser Konzept mit Life-Score sieht vor, dass er auch Auswirkungen auf die Bedürfnisse hat. Sims mit niedrigem Life-Score werden extremere altersabhängige Auswirkungen haben. Ein Teenager hätte dann noch stärkere Stimmungswechsel, beim Senior geht der Komfort noch schneller runter und er hat eine niedrigere Lebenserwartung. Ein Senior mit hohem Life-Score muss andererseits weniger herumsitzen und hat dadurch mehr Zeit für andere Familienmitglieder. Das wird ein echter Vorteil in einem Haus mit mehreren Generationen, Opa kümmert sich zum Beispiel um das Baby oder hat mehr Gelegenheiten, Lebenserfahrungen mit Teenagern zu teilen. Senioren mit niedrigerem Life-Score sind nicht nur unangenehmere Persönlichkeiten, sie müssen sich auch mehr um ihre persönlichen Bedürfnisse kümmern: ‚Tut mir echt leid, aber ich kann dir keine Geschichte vorlesen; ich muss mich ausruhen, weil mein Komfort-Wert so niedrig ist.' Wie sich eine Familie spielt, wird also stark von Life-Score und dem Alter deren Mitglieder abhängen."

PC Games: Wenn ich einen Haushalt steuere, steht im Rest der Nachbarschaft die Zeit still. Dadurch altern Sims in den Familien schneller, die ich am häufigsten spiele?

Charles London: „Ja, es ist ein asynchroner Spielablauf. Dadurch gibt es eine Motivation für den Spieler, sich abwechselnd um verschiedene Häuser zu kümmern. Da die Sims unabhängig vom Alter Freundschaften mit anderen Sims pflegen können, ist hier viel Toleranz für diese Asynchronität. Bei romantischen Beziehungen willst du aber beide Partner etwa im selben Zeitrahmen lassen. Wir werden aus naheliegenden Gründen nicht erlauben, dass Teenager amouröse Beziehungen zu Erwachsenen eingehen."

PC Games: Kein Sex für Teenager, trotz Durst können Sims sich nicht betrinken. Wie definiert ihr die Heile-Welt-Grenzen der Spielwelt?

Charles London: „Maxis macht eine bestimmte Art von Spiel. Wir verkneifen uns gewisse Dinge, wir stecken mehr Anstrengungen in anspruchsvolles Design. Nicht nur, um ein Familienspiel zu machen, das wir an jeden verkaufen können. Sondern auch aus denselben Gründen, warum einige der besten Komödianten diejenigen sind, die sich weigern, bestimmte Wörter mit vier Buchstaben zu verwenden. Klar könnten wir Dinge wie Waffen und Monster in die Spiele packen, aber dann wären wir wie all die anderen. Und ich denke, dass eine der wichtigsten Eigenschaften unserer Spiele die Tatsache ist, dass wir eben nicht wie all die anderen sind."

Soziale Gegensätze

Zusätzliche soziale Interaktionen werden abhängig vom Life-Score freigeschaltet. Unter „flirten" erscheint bei einem Pluspunkt-Sim zum Beispiel „bezaubern", während ein Charakter mit Minus-Wertung stattdessen „anmachen" wählen kann. Der Life-Score beeinflusst auch, wie weit ein Sim in einzelnen Karrieren kommt und wie schnell bestimmte Bedürfnisse befriedigt werden müssen, erklärt Charles: „Ein Senior mit hohem Life-Score wird dadurch mehr freie Zeit haben, die er mit anderen Mitgliedern der Familie verbringen kann. Das ist ein echter Vorteil für Haushalte, bei denen mehrere Generationen unter einem Dach leben." In gewisser Weise ist der Life-Score quasi das „Gedächtnis" eines Sims. „Im ersten Spiel konnten sich die Sims nicht an frühere Situationen erinnern. Solange du sie bei Laune gehalten hast, hatte ihre Vergangenheit keine Auswirkungen. Doch in **Die Sims 2** wirken sich alle diese Ereignisse auf den Life-Score aus; alles, was ich mache, behalten die Sims bei sich", erklärt Tim LeTourneau. Daraus erwachsen ganz neue Herausforderungen wie zum Beispiel „Kann ich aus diesem Sim trotz verkorkster Kindheit einen glücklichen Erwachsenen machen?"

Add-on 5: Tierisch gut drauf

09/2002

Diese gelungene Erweiterung integriert Haustiere in den Sims-Alltag. Hund, Katze & Co. sucht man im Zoogeschäft aus, übt sich dann in den Freuden der Erziehung oder heuert einen Trainer an. Tierliebende Sims kommen sich in den neuen Parkgefilden näher und melden ihre Schützlinge bei einer Ausstellung an, wo es stattliche Pokale zu gewinnen gibt.



The Sims Online

12/2003

Im gebührenpflichtigen Internet-Ableger der Sims wird jeder Charakter von einem anderen menschlichen Spieler gesteuert. Außer Chatten gibt's leider nicht viel zu tun, erst in den Folgemonaten patchen die Entwickler allmählich neue Features dazu. Der Erfolg des unausgegorenen Online-Ausflugs bleibt hinter den hochgesteckten Erwartungen zurück.

Add-on 6: Megastar

05/2003

Deutschland sucht den Superstar, die Sims bleiben der Megastar in den Spiele-Charts. Erstmals können Sie Ihre Schützlinge beim Arbeiten erleben. Freilich nicht in den biederen Normalo-Karrieren, sondern als Model, Filmstar oder Profimusiker. Eisernes Training führt zum Ruhm, der mit Ärgernissen wie Paparazzi und hysterischen Fans verbunden ist.

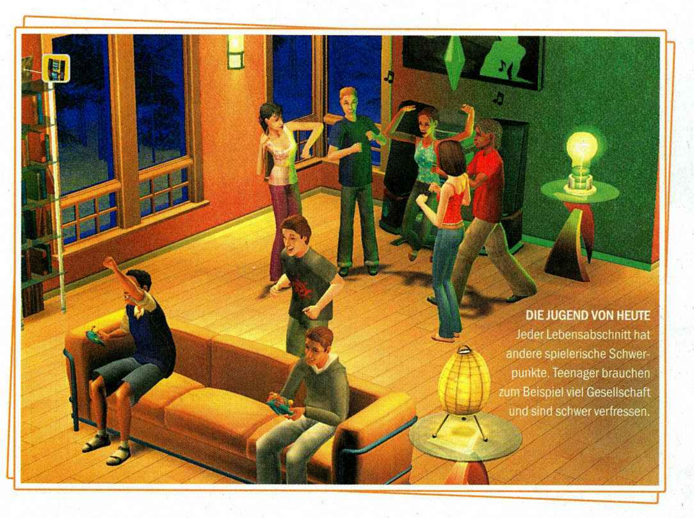


Add-on 7: Hokus Pokus

11/2003

Alles hat ein Ende, sogar der Zusatz-CD-Reigen für die **Sims**-Gründergeneration. Das angeblich letzte Expansion Pack für das alte Spiel ist für Halloween geplant. Die Sims lernen Kochrezepte, bauen Wein an und können andere Spielfiguren verhexen. Zu einem stilechten **Hokus Pokus**-Heim gehören Skelett-Butler, lebendiger Gartenzwerg und Hausdrache.





DIE JUGEND VON HEUTE Jeder Lebensabschnitt hat andere spielerische Schwerpunkte. Teenager brauchen zum Beispiel viel Gesellschaft und sind schwer verfressen.

Die Sims werden schlauer

Die Sims aus dem ersten Spiel waren niedlich, aber ein bisschen doof. Die komplexere künstliche Intelligenz soll ihr Verhalten realistischer machen, außerdem kommen die individuellen Persönlichkeiten besser rüber. Beim zwischenmenschlichen Umgang machen sich die Verbesserungen am deutlichsten bemerkbar. Ob Sims sich mögen oder nicht, wird nicht nur von Charakter-Eigenschaften geprägt. Auch Aussehen und sozialer Background (gemessen mit dem Life-Score) werden analysiert, die Spielfiguren berechnen quasi, ob es sich bei dem Gegenüber um eine ausreichend gute Partie handelt. Wenn es nicht spontan funkt, können Sie trotzdem versuchen, zwei Sims zueinander zu bringen – dann ist halt mehr Aufwand beim angestrengten Werben um die Gunst gefragt. Tim LeTourneau: „Er kommt aus der Oberklasse, sie aus der Unterschicht – manchmal ziehen sich Gegensätze an, öfters auch nicht." In **Die Sims 2** können Sie auch mit allen computergesteuerten Spielfiguren Ihr Interaktions-Glück versuchen. Bei der Putzfrau bezaubert Sie nicht nur der Staubwedel-Schwung? Vielleicht schaffen Sie es, die Perle bis vor den Traualtar zu bezirzen, um den Haushalt mit einem sehr reinlichen Familienmitglied anzureichern. Verguckt in den strammen Feuerwehrmann, der immer Ihre Küchenschwelbrände löscht? Dann laden Sie ihn doch mal zu einem weniger brenzligen Date ein.

Hey Boss, ich brauch mehr Geld

Die Berufe folgen im Wesentlichen dem Konzept des Vorgängerspiels. Sie begleiten Ihre Sims nicht zur Arbeit, müssen aber zu Hause immer wieder Fähigkeiten und Freundschaften ausbauen, um die nächste Beförderung zu erreichen. Insgesamt soll es 15 Karrierepfade geben. Darunter befinden sich auch einige speziel-le Jobs für Teenager und Senioren. Ganz ohne Warnstreiks ließen sich die Maxis-Designer zu einer Verringerung der Arbeitszeit erweichen: In **Die Sims 2** gibt es je nach Berufswahl entweder Wochenenden oder freie Tage, die man zu Hause verschlunzen darf. Dass man seine Schützlinge 24 Stunden am Tag betreuen kann, ist laut Charles London das am häufigsten gewünschte Fan-Feature. Aber er hat seine Gründe, warum man die Sims nicht während der Arbeit sieht: „Danach sind wir gefragt worden, seit wir das erste Spiel ausliefer-ten. Aber die Leute stellen sich das interessanter vor als das, was ihnen die Simulation erlauben würde, am Arbeitsplatz zu tun. Es gibt nur sehr wenige Karrierezweige, bei denen es sonderlich aufregend ist, zuzusehen – geschweige denn, sie zu spielen."

Was Hänschen nicht lernt ...

Wichtigste Neuerung in der Erwachsenen-Arbeitswelt sind karrierespezifische Trainings-Objekte. Damit werden die Fertigkeiten ausgebaut, welche für diesen Berufszweig relevant sind. Solche Objekte lassen sich auch von anderen Sims benutzen, Kinder inklusive. Die Kleinen eignen sich so frühzeitig Talente an, um später mal in Papas/Mamas berufliche Fußstapfen zu treten, erklärt Tim LeTourneau: „Das Aufbauen von Fertigkeiten findet während der gesamten Sims-Lebensspanne statt, nicht nur im Erwachsenen-Stadium." Sonderereignisse bringen den alltäglichen Trott durcheinander. Sie bekommen im Spiel immer wieder „Szenarien" angeboten, quasi in den Alltag integrierte Kurzmissionen wie den Chef zum Essen einzuladen. Nehmen Sie die Aufgabe an, wird sich deren Erfolg/Misserfolg auf den Spielverlauf auswirken. In diesem Beispiel kann der Boss nach dem Abendmahl so gut gelaunt sein, dass die nächste Beförderung schneller kommt. Brannte aber die Küche ab und wurde der Gast vom flegelhaften Nachwuchs gekniffen, sollten Sie sich eher auf einen Karriereknick einrichten.

Architektur heute

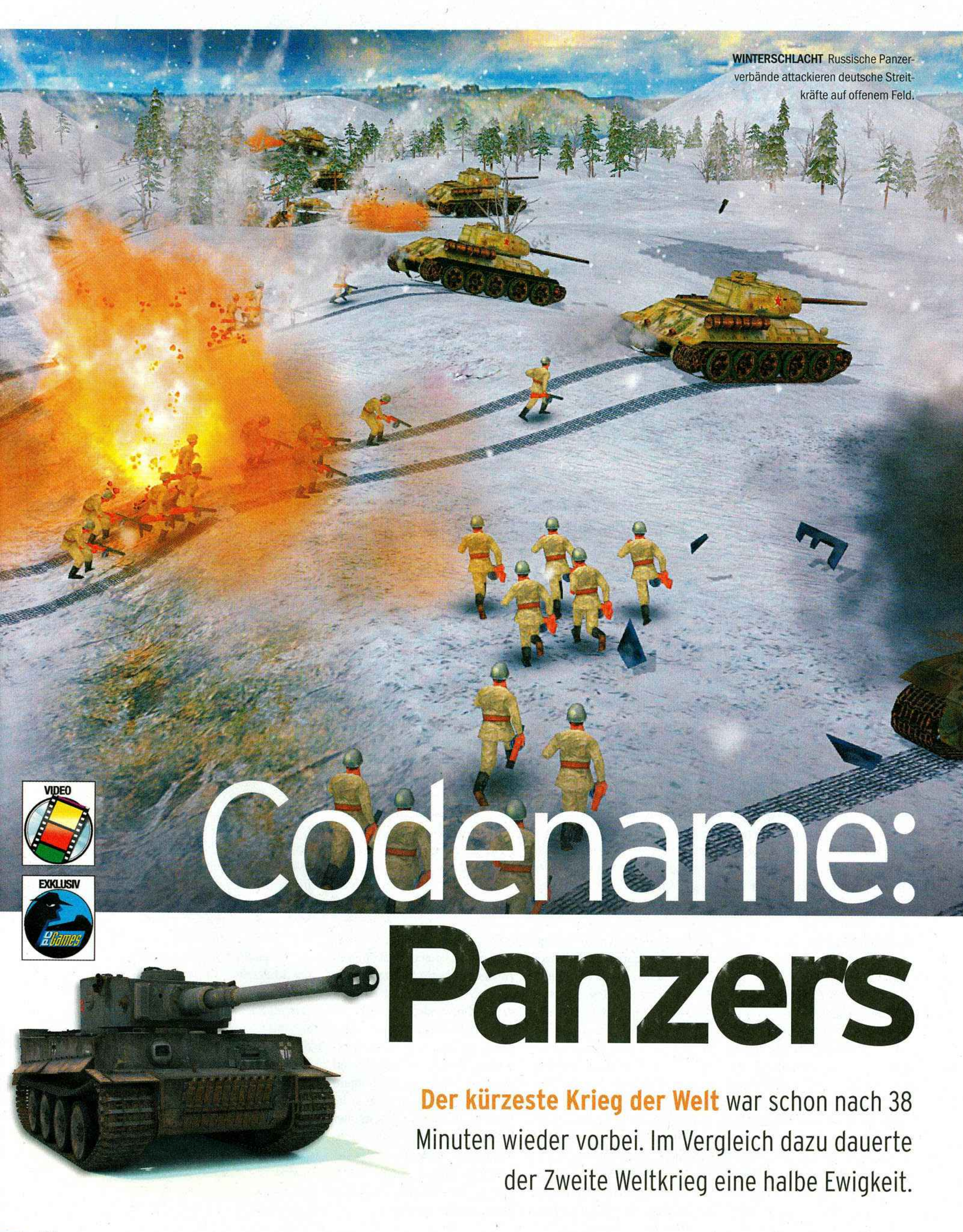
Häuserbauen und Möbelarrangieren gehören zu den gar nicht kleinen Freuden des Sims-Alltags. Die Baugenehmigungen fallen jetzt um einiges großzügiger aus. Ein drittes Stockwerk sorgt für eine zusätzliche Ebene, außerdem sind begehbare Dachtypen geplant. Nutzbare Quadratmeter auf dem Speicher oder Platz für eine Dachterrasse entzücken jeden verhinderten Architekten. Freunde klassischer Bauart kommen ebenso zum Zuge wie Fans moderner Wohnkultur. Zusätzliche Bau-Tools erlauben die Konstruktion von Fundamenten auf unebenem Gelände. Terrassen lassen sich über murmelnde Bächlein bauen, Treppen helfen bei der Überwindung von Höhenunterschieden. Zum Abschluss unseres Besuchs betont Tim LeTourneau nochmals, dass die **Sims**-Macher vor lauter Grafik, KI und Life-Score den offenen, nichtlinearen Charakter des Spielprinzips bewahren. Es gibt mehr Anzeigen und Anhaltspunkte für Fortschritte, KI und Grafik werden dramatisch verbessert, aber letztendlich kommt es auf eines an: „Vor allem besteht die Magie der Sims darin, dass es eine weit offene Experimentierwiese ist. Wir wollen, dass du dir sagst: Ich weiß, wie man ihr Leben besser managt, ich muss ihnen beistehen."

ERSTEINDRUCK

Zu den größten Glücksmomenten meines Spielerlebens gehört der historische Abend anno 2000, als mein erster Sim im fünften Anlauf endlich seinen Heiratsantrag durchbrachte. Alles, was wir an den Sims lieben und schätzen, will Maxis erhalten – und alte Nervigkeiten wie die Knäckebrot-KI beseitigen. Vom genialen Life-Score-Konzept bis zu alternden Spielfiguren und Erbgut-Transfer steckt der Nachfolger voller faszinierender Ideen. Die Grafik-Engine ist schlichtweg bezaubernd schön: Noch nie hat dreckiges Geschirr so gut ausgesehen.

HEINRICH LENHARDT

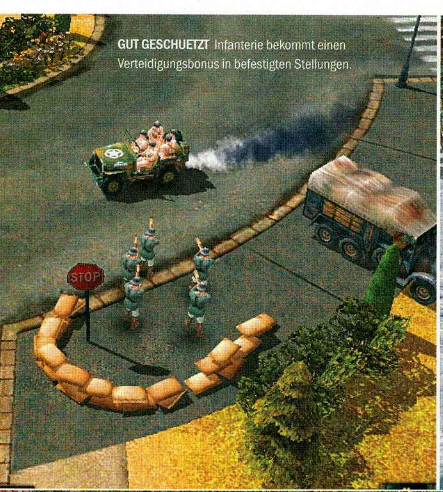
Entwickler .... Maxis
Anbieter .... Electronic Arts
Termin .... 1. Quartal 2004



WINTERSCHLACHT Russische Panzerverbände attackieren deutsche Streitkräfte auf offenem Feld.

Codename: Panzers

Der kürzeste Krieg der Welt war schon nach 38 Minuten wieder vorbei. Im Vergleich dazu dauerte der Zweite Weltkrieg eine halbe Ewigkeit.



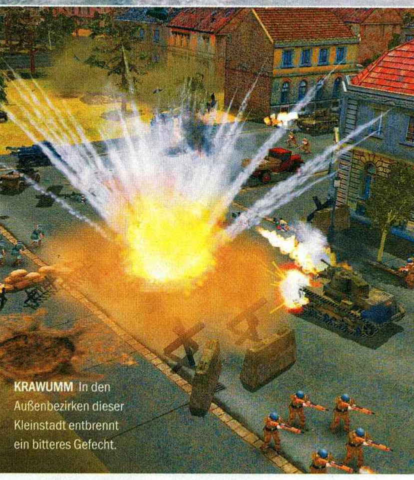
GUT GESCHUETZT Infanterie bekommt einen Verteidigungsbonus in befestigten Stellungen.



ABMARSCH Ein Panzer-Konvoi mit russischen T 34/85 macht sich auf den Weg an die Front.



TIEFFLUG Ein britischer Typhoon-Jagdbomber beim Tiefflug-Angriff auf deutsche Panzer.



KRAWUMM In den Außenbezirken dieser Kleinstadt entbrennt ein bitteres Gefecht.

Ganze 1.827 Tage lang bekämpften sich große und kleine Staaten in dem schrecklichsten Krieg, den die Menschheit bis dahin gesehen hatte. Bei seinem offiziellen Ende am 2.9.1945 hatte der Zweite Weltkrieg nicht nur viele Millionen Menschenleben gekostet, sondern auch die weltpolitische Situation völlig durcheinander gewirbelt. Kein Wunder, dass sich Spiele-Entwickler dieses Szenario häufig für Shooter, Taktik- oder Echtzeit-Strategiespiele aussuchen. Auch **Codename: Panzers**, das neue Taktik-Spiel des ungarischen Entwicklerteams Stormregion (**Swine**), nimmt sich den Zweiten Weltkrieg zum Thema. Bei einem exklusiven Vor-Ort-Besuch in Budapest konnten wir eine sehr frühe Version von **Panzers** anspielen und ausführlich mit den Entwicklern plaudern.

Köpfchen statt Masse

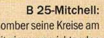
„**Codename: Panzers** ist ein klassisches Taktik-Spiel in Echtzeit", erklärt uns Tamás Szerémy, Chef von Stormregion. „Genau wie im Zweiten Weltkrieg dreht sich in **Panzers** alles um die Aufklärung. Wer erfolgreich sein will, muss wissen, wo der Gegner ist und welche Einheiten er besitzt. Der Rest geht dann ganz leicht." Tamás deutet auf seinen 21-Zoll-Monitor, auf dem er uns seit ein paar Minuten **Codename: Panzers** demonstriert. Eine seiner Infanterie-Einheiten hat gerade einen deutschen Tiger-Panzer entdeckt, der sich zwischen den Trümmern von zerstörten Häusern verschanzt. Er klickt auf das Symbol für einen Jagdbomber-Angriff und Sekunden später stürzt ein Typhoon-Jäger vom Himmel und zerstört den deutschen Panzer. Tamás dreht sich zu uns und grinst: „Ich hätte auch blindlings mit meinen Panzern in dieses unübersichtliche Gebiet fahren können. Ich schätze, ihr könnt euch ausmalen, was dieser schwere Tiger dann aus meinen beiden mittel-

Lassen Sie es krachen!

Manchmal wird die Feuerkraft Ihrer normalen Einheiten nicht ausreichen, um Angriffe des Gegners aufzuhalten. Da hilft dann nur noch der Einsatz von Flugzeugen und Artillerie!



Typhoon-Jagdbomber:
Der punktgenaue Tiefflug-Angriff des Typhoon-Jagdbombers ist eine schnelle Möglichkeit, um in Gefechten ein besonders starkes Ziel auszuschalten. Eignet sich aber nicht gegen Gegnergruppen.



B 25-Mitchell:
Wenn der schwere zweimotorige Mitchell-Bomber seine Kreise am Himmel zieht, heißt es Köpfe einziehen. Mit einem vernichtenden Bombenangriff hebt er befestigte Stellungen in null Komma nix aus.



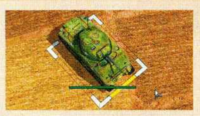
Artillerie-Feuer:
Die große Streuung und geringe Wirksamkeit gegen gepanzerte Fahrzeuge macht Artillerie-Feuer zur idealen Waffe gegen Infanterie oder Haubitzen, die sich in befestigten Stellungen verschanzen.

Das Steuer-Paradies

Mit drei einfachen Verbesserungen erleichtert Entwickler Stormregion die Steuerung in **Codename: Panzers**.



Drag & Drop: Das Zusammenfassen von Fahrzeugen und Infanteristen zu Gruppen funktioniert wie in jedem anderen Echtzeit-Strategiespiel auch. Allerdings kann man sehr schnell dezimierte Gruppen für einen Sturmangriff wieder zu einer einzigen, schlagkräftigen Truppe zusammenführen. Mit dem Mauszeiger greifen Sie einfach das Symbol einer Gruppe und führen es auf das Symbol einer anderen Gruppe – schon sind beide in einer Gruppe vereint.



Trefferzonen: Größere Fahrzeuge wie dieser Sherman-Panzer besitzen zusätzlich zur normalen Hitpoints-Anzeige insgesamt vier Trefferzonen-Bereiche (vorne, rechts, links, hinten), die als weißer Rahmen um den Panzer gezeichnet werden. Neben der grünen Trefferleiste für die Hitpoints kann man so genau erkennen, an welcher Seite der Sherman-Panzer welche Beschädigungen davongetragen hat.



Genaue Ausrichtung: Wenn man die rechte Maustaste anstelle eines kurzen Klicks zur Bewegung einer Einheit ein wenig länger gedrückt hält, erscheint ein Pfeil, mit dem man die Ausrichtung des Fahrzeugs bestimmen kann. So kann man beispielsweise diesen Panzer mit beschädigter Front (gelb gefärbte Trefferzone) derart vor der Brücke positionieren, dass er Gegnern die unbeschädigte Seitenpanzerung zeigt.

Acht Fahrzeuge für den Fronteinsatz

In **Codename: Panzers** treffen die Panzer und Fahrzeuge des Zweiten Weltkriegs wieder aufeinander. Wir stellen die wichtigsten vor.



Jeep: Schnelles Fortbewegungsmittel für Infanterie. Kann ein ganzes Squad mit fünf Soldaten transportieren.



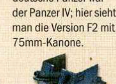
Panzer IV F2: Der meistgebaute deutsche Panzer war der Panzer IV; hier sieht man die Version F2 mit 75mm-Kanone.



Crusader MKII: Der britische Crusader-Panzer besaß eine 40mm-Kanone und kam vor allem beim Afrika-Feldzug zum Einsatz.

T 34/76: Die russische Antwort auf den deutschen Kampfpanzer IV. Wurde ab Juli 1940 in Serie produziert.

Panzer IA: Leichter deutscher Panzer, der mit zwei Maschinengewehren bewaffnet ist und sich zur Aufklärung eignet.



SIG 33: Ein schweres Infanteriegeschütz mit 150mm-Kanone, das in den ersten Kriegsjahren zur Unterstützung eingesetzt wurde.



Sherman M4A3: Der klassische mittelschwere Kampfpanzer der alliierten Streitkräfte. Zuverlässig, schnell, aber mäßig bewaffnet.



Tiger: Der Tiger gehört zu den schwersten Panzern im Zweiten Weltkrieg. Merkmale: 88mm-Kanone und eine dicke Panzerung.



INNENARCHITEKT In Panzers liefern sich Infanteristen auch Gefechte innerhalb von Gebäuden. Hier sehen wir, wie so ein Haus entsteht.

KEINER HEBT AB Alliierte Streitkräfte bombardieren einen deutschen Flugplatz.

schweren Sherman-Tanks gemacht hätte!" Klar können wir das. Und wer es ganz genau wissen will, der muss sich nur das **Panzers**-Video auf der Heft-CD anschauen.

So spielt sich Panzers

Anders als in **C&C** oder **Warcraft** gibt es in **Codename: Panzers** keine Ressourcen wie Holz oder Gold, mit denen man dann eine Basis aufbaut und Einheiten produziert. Stattdessen bekommt der Spieler zu Beginn der drei Einzelspieler-Kampagnen eine kleine Auswahl an Infanterie-Squads und Panzern zu Verfügung gestellt, die er über den gesamten Verlauf des Feldzugs als Kernarmee behält. Um etwaige Verluste in hitzigen Gefechten auszugleichen, erhält man in den Missionen so genannte Prestigepunkte – beispielsweise für die Anzahl der ausgeschalteten Gegner, die dafür benötigte Zeit oder das Erfüllen von Bonuszielen. Diese Prestigepunkte kann man dann zwischen den Einsätzen gegen neue Einheiten, modernere Panzer oder Waffen eintauschen. „Wer seine Truppen verheizt, der bekommt nach Abschluss einer Mission den entsprechenden Hinweis vom Spiel, es lieber noch mal zu versuchen", zwinkert uns Tamás zu. „Es frustriert den Spieler nur, wenn er in einer frühen Mission über 50 Prozent seiner Einheiten verliert und kurz vor Ende der Kampagne merkt, dass er nicht mehr genug Panzer und Infanteristen besitzt, um den Computergegner zu besiegen." Wer vorsichtig und mit Köpfchen spielt, wird doppelt belohnt. Denn zusätzlich zu den Prestigepunkten bekommen auch die Einheiten individuelle Erfahrungspunkte. Im Falle von Panzer-Crews macht sich das besonders bezahlt: Zum einen treffen Veteranen viel besser als Frischlinge, und zum anderen kann man erfahrene Panzer-Besatzungen in modernere oder erbeutete Panzer stecken. Sehr wichtig für spätere Missionen!

Geschichte spielen

In **Codename: Panzers** spielen Sie in drei Kampagnen na-



BAUM GEFÄLLT Panzer knicken Stromleitungen um wie Streichhölzer!

EINGESTÜRZT Selbst zerstörte Häuser glänzen noch mit jeder Menge Details.



KOPF EINZIEHEN Dort, wo der B-25-Bomber seine Fracht ablädt, fliegen die Fetzen.

hezu den kompletten Verlauf des Krieges in Europa nach. „Man beginnt als Kommandeur einer kleinen Einheit und erlebt die ersten Kriegsjahre aufseiten der Deutschen", erklärt uns Achim Heidelauf, Produzent von **Codename: Panzers**. Laut Heidelauf sollen die ersten zwölf Missionen den Überfall auf Polen, die „Blitzkriege" im Westen und den Angriff auf die Sowjetunion umfassen. Die Schlacht um Sewastopol ist der Schlusspunkt der deutschen Kampagne und gleichzeitig der Beginn der russischen Missionen. Pünktlich zum D-Day (6. Juni 1944) tauscht man dann die russischen Uniformen gegen amerikanische ein und kommandiert bis zum Ende des Krieges Sherman-Panzer und Kaugummi kauende GIs. Der Umfang der drei Kampagnen soll letztendlich auf dreißig Missionen hinauslaufen.

Die richtige Perspektive

Fragt sich, wie Stormregion das alles storytechnisch miteinander verknüpfen will. „Wir haben extra ein Tool für die Zwischensequenzen entwickelt, um so eine tolle Geschichte erzählen zu können", ergänzt Heidelauf. „Mit diesem Tool können wir verschiedene ‚Kameras' wie bei Filmaufnahmen platzieren oder auf bestimmten Bahnen um eine Szene herumkreisen lassen." Rund hundert Zwischensequenzen liegen als Mini-Drehbücher vor, für viele davon hat Stormregion schon Motion-Capturing-Aufnahmen gemacht, damit sich die Polygon-Soldaten in den Sequenzen nicht hölzern bewegen. Die Entwickler orientieren sich bei den Zwischensequenzen an Spielfilmen wie **Der Soldat James Ryan** oder der amerikanischen Fernsehserie **Band of Brothers**. Kurze, actiongeladene Szenen sollen sich mit längeren Sequenzen abwechseln. Auf diese Weise will man in jeder der drei Kampagnen die Geschichte eines Helden erzählen und den Krieg aus dessen Sicht darstellen. Ist das gerade in Falle der deutschen Kampagne keine heikle Sache? Dazu Tamás: „Ich denke nicht, dass es problematisch ist, die Geschichte eines deutschen Kommandanten zu erzählen. Unser „Held" heißt Hans von Gröbel und hat die gleichen Sorgen und Ängste wie ein britischer, russischer oder amerikanischer Offizier. Bei der Schlacht um Sewastopol, die gleichzeitig auch das Ende der deutschen Kampagne ist, rettet er zum Schluss russische Zivilisten und wird – so viel kann ich verraten – dabei verwundet."

Bis ins kleinste Detail

Grafisch sieht **Codename: Panzers** einfach nur Klasse aus. Die Panzermodelle sind allesamt hochdetailliert und erstklassig animiert. Da rumpelt ein Sherman über rauen Untergrund, während die Antenne wippt und sich die Ketten und die Räder der Beschaffenheit des Bodens anpassen. Radfahrzeuge setzen bei Wendemanövern ordentlich zurück, statt sich auf der Stelle zu drehen. Selbst der Detailgrad zerstörter Häuser wirft einen um: Heruntergestürzte Dachbalken liegen mittig in der Wohnstube, während der gute alte Eichenschrank den Bombentreffer überstanden hat und immer noch an der Wand steht. Überhaupt kommt Häusern eine größere Bedeutung zu. Gegnerische Infanterie kann sich in Gebäuden verschanzen und erhält dadurch einen kräftigen Verteidigungsbonus. Allerdings muss man das Haus nicht zerstören, will man die Soldaten darin ausschalten – sobald man der eigenen Infanterie den Angriffsbefehl erteilt, stürmt diese in das Gebäude. Sie können Ihren Soldaten dann beim Häuserkampf zuschauen, weil bei den Scharmützeln in Gebäuden das Dach ausgeblendet wird.

ERSTEINDRUCK

Detailverliebt, innovativ, hübsch, leicht zu bedienen – wer ***Codename: Panzers*** *in bewegten Bildern sieht, dem fällt nur Positives auf. Zusammen mit* ***Rome: Total War*** *mein klares Strategie-Highlight für 2004!* DIRK GOODING

Entwickler .... Stormregion
Anbieter .... CDV
Termin .... 1. Quartal 2004

HOTWARE GAMES







je 39.-

EA Games Power Pack Vol.1
Action, Speed und Simulation

EA Sports Power Pack Vol.1
Sport, Sport und noch mehr Sport



Enigma: Rising Tide
in Geheimer Mission

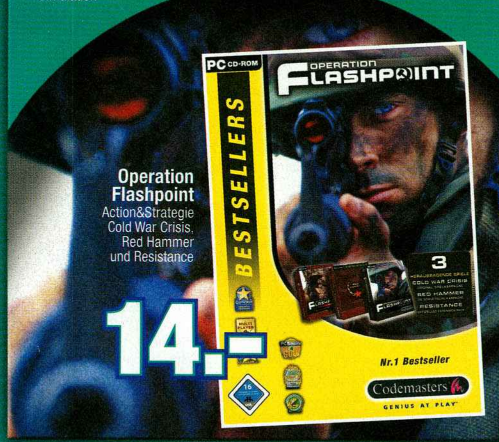
je 44.-

PC CD-ROM
X-MEN 2 WOLVERINE'S REVENGE
ACTIVISION
MARVEL

X-Men 2 Wolverine´s Revenge
Das Spiel zum Film



Klick&Win
3x Warcraft III Frozen Throne
www.hotware.de



Operation Flashpoint
Action&Strategie
Cold War Crisis,
Red Hammer
und Resistance

14.-

Bild interactive
play the games vol.5

Play the Game Vol. 5
10 Top-Spiele!
Viel Spaß und stundenlanges Spielvergnügen

29.-

Online-Shopping:



bol.de
einfach rund!

buch.de
einfach vielseitiger

MOVIES & GAMES
www.moviesandgames.de
Hotline: 040-63128850

BAUER
55116 Mainz, 06131-232514

dodenhof
Die Einkaufsstadt, die alles hat
28870 Ottersberg, 04297/3433

Duttenhofer
97070 Würzburg, 0931-3095-0

Elektro Elsässer
71065 Sindelfingen, 07031-877071

EDEKA
Music Shop
83301 Traunreut, 08669-12992
83512 Wasserburg a.I., 08071-5989-0
82110 Germering, 08984-704322
A-5280 Braumau, 0043-77228375715

expert
R&K Markt • Dinslaken
46539 Dienslaken, 02064-4149-0

MEGA COMPANY
26871 Papenburg, 04961-3029
27793 Wildeshausen, 04431-99010
29525 Uelzen, 0581-9088-0
37574 Einbeck, 05561-9495-0
38229 Salzgitter-Lebenst., 05341-17007
38518 Gifhorn, 05371-8150-0
88069 Tettnang, 07542-9323-0
88212 Ravensburg, 0751-366880
88400 Biberach, 07351-1985-0



MEDIMAX
01662 Meisen, 03521-408660
01968 Senftenberg, 03573-363617
06847 Dessau, 0340-540040
06667 Leißling, 0 34 43-33 75-0
07318 Saalfeld, 03671-5363
07333 Unterwellenborn, 03671-4466-0
07749 Jena, 03641-46810
08371 Glauchau, 03763-7797-0
09244 Lichtenau, 037208-8040
10439 Berlin-Prenzl., 030-4471160

HOTWARE SOFTWARE



Umfangreiches Wissen auf 4 CDs

Microsoft Encarta 2004 Enzyklopädie Professional

119.-

auch als Standard Version für **49.-**



Inkl. Kopfhörer und Mikro

Talk to Me 5.0 Englisch Grund- und Aufbaukurs
Auch für ür Englisch, Französisch, Italienisch, Spanisch erhältlich

44.-

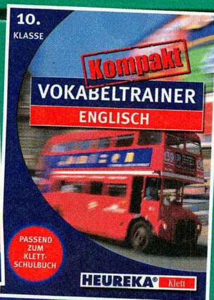




Lernvitamin Kompletttrainer
für Deutsch Klasse 5-6, Englisch Klasse 5-8 und Mathematik Klasse 5 erhältlich

je **24.-**





Vokabeltrainer Französisch
5-10. Klasse

Vokabeltrainer Englisch
5-10. Klasse

je **19.-**



Schule total 2003/4
für alle Schulen und Jahrgänge geeignet

Spielend lernen
Benjamin Blümchen
This is a bus.
bus
bridge
taxi
Wir lernen Englisch
Edutainment-CD-ROM für Vorschulkinder

Benjamin Blümchen Wir lernen Englisch
Für unsere Kleinsten.
Auch als Audio-CD erhältlich.



Medi-Max Fortsetzung
12555 Berlin-Köpenik, 030-6501630
12681 Berlin-Marzahn, 030-549955-0
13469 Berlin-Reinickend, 030-402032-0
14513 Teltow, 03328-3342-0
15234 Frankft./Oder, 0335-66386-0
15745 Wildau, 03375-5652-0
18442 Stralsund, 03831-4780
21339 Lüneburg, 04131-243050
31141 Hildesheim, 05121-53258
31789 Hameln, 05151-60820
40215 Düsseldorf, 0211-384180
41462 Neuss, 02131-66193-0
42103 Wuppertal, 0202-49300-0
42283 Wuppertal, 0202-250660
45768 Marl, 02365-92497-0
46414 Rhede, 02872-7172
46047 Oberhausen, 0208-6565-252
46485 Wesel, 0281-98408-0
47166 Duisburg, 0203-544010
49751 Sögel, 05952-1214
50181 Bedburg, 02272-91120
51373 Leverkusen, 0214-830420
51465 Bergisch Gladb., 02202-1888-0
51643 Gummersbach, 02261-918510
55743 Idar-Oberstein, 06781-41011
56626 Andernach, 02632-2532-0
59494 Soest, 02921-665203
59557 Lippstadt, 02941-10648
63820 Elsenfeld, 06022-61780
65549 Limburg, 06431-91930
67663 Kaiserslautern, 0631-57086
68766 Hockenheim, 06205-2043-30
77656 Offenburg, 0781-91350
93053 Regensburg, 0941-58623-0
97076 Würzburg, 0931-20024-0
97318 Kitzingen, 09321-13290
97816 Lohr, 09352-800410
97877 Wertheim, 09342-9618-0
97828 Marktheidenfeld, 09391-29-0
99817 Eisenach, 03691-8250-0



30880 Laatzen, 0511-87954-0
33689 Bielefeld, 05205-992-0
40880 Ratingen, 02102-4504-0
44809 Bochum, 0234-9533-0
45739 Oer-Erkenschwick, 02368-914510
49078 Osnabrück, 0541-9415-0
65555 Limburg, 06431-951201

RATIO
28816 Stuhr, 0421-87151-0
32584 Löhne, 05731-781-0
31655 Stadthagen, 05721-983-0
34225 Baunatal, 05665-9996-0
48155 Münster, 0251-696-0
54292 Trier, 0651-27020



Johann + Wittmer
40880 Ratingen, 02102-434040
Klumpe Elektronic
49757 Werlte, 05951-2664



26129 Oldenburg, 0441-9709922
26789 Leer-Nüttermoor, 0491-92566-0



97080 Würzburg 0931-9708-323
97424 Schweinfurt, 09721-7747-0
97616 Bad Neustadt, 09771-6163-0

Alle Angebote freibleibend. Änderungen, Liefermöglichkeiten und Zwischenverkauf vorbehalten. Falls die Industrie nicht oder zu spät liefert, behalten wir uns vor Nachlieferung anzubieten.

VIDEO AUF CD/DVD

Railroad Tycoon 3

Alles einsteigen zur Probefahrt: Mit neuer 3D-Engine und spielerischen Verbesserungen macht Railroad Tycoon 3 Dampf. **Endlich mal eine Bahnreform, die Spaß macht!**

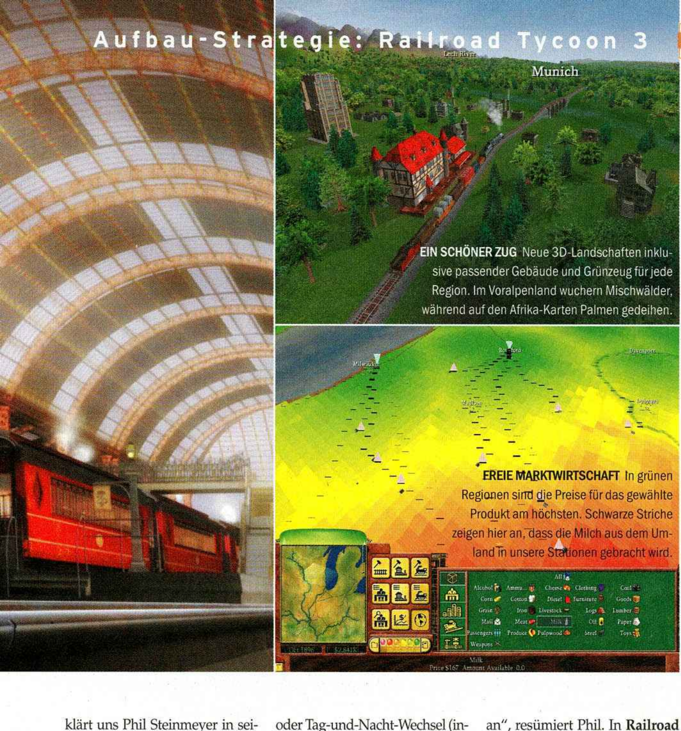


DYNAMISCHE STÄDTE Mit Ihren Transportdiensten tragen Sie merklich zum Wachstum einer Region bei.

Heißer Kandidat für das „Unwort des Jahres" in der Spielebranche ist „Tycoon". Es gibt kaum einen Billigspiel-Manager, der sich nicht mit diesem wohlklingenden Namens-Anhängsel schmückt. Vom simulierten Golfplatz bis zum gastronomischen Betrieb ist das Aufbau-Genre hoffnungslos durchtycoonisiert. Dabei gehört der einzig wahre, qualitativ edle Ursprungs-**Tycoon** auf die Schiene: 1990 hatten die damaligen Microprose-Mitarbeiter Sid Meier und Bruce Shelley die Idee zum Eisenbahn-Strategiespiel **Railroad Tycoon**. Das gleichermaßen leicht zugängliche wie langfristig fesselnde Streckennetz-Epos erlangte Kultstatus, aber Microprose ließ den Titel unfortgesetzt vor sich hin modern. Da klopfte im Jahr 1998 ein junger Mann namens Phil Steinmeyer an, der gerade **Heroes of Might & Magic** programmiert hatte. Er machte mit dem Erwerb der Namensrechte ein geniales Schnäppchen und ging mit dem Kulturerbe sorgsam um: 1998 veröffentlichte Phils Firma PopTop Software das durchaus gelungene **Railroad Tycoon 2**.

Sid Meiers Erbe

Trotz des großen Erfolgs war danach erst mal eine größere Gleisbaupause auf einer karibischen Insel angesagt: „Ich arbeitete wirklich gerne an **Railroad Tycoon 2** und dem **Expansion Pack**, aber verbrachte immerhin zweieinhalb Jahre meines Lebens damit und war etwas ausgebrannt. Ich musste definitiv eine Pause machen und hatte viel Spaß an **Tropico**. Aber jetzt ist die richtige Zeit, um zu **Railroad Tycoon** zurückzukehren", er-



EIN SCHÖNER ZUG Neue 3D-Landschaften inklusive passender Gebäude und Grünzeug für jede Region. Im Voralpenland wuchern Mischwälder, während auf den Afrika-Karten Palmen gedeihen.

FREIE MARKTWIRTSCHAFT In grünen Regionen sind die Preise für das gewählte Produkt am höchsten. Schwarze Striche zeigen hier an, dass die Milch aus dem Umland in unsere Stationen gebracht wird.

klärt uns Phil Steinmeyer in seinem Büro in Fenton, einem Vorort der US-Metropole St. Louis. Während auf der anderen Seite des Highways Daimler-Chrysler Trucks montieren lässt, werden in den PopTop-Büros an **Railroad Tycoon 3** gerade die letzten Programmcode-Schrauben justiert. Der spielerische Kern bleibt auch in der 3. Generation erhalten: Sie verlegen Gleise zwischen Städten, bauen Stationen, kaufen Lokomotiven und legen Routen fest. Angebot und Nachfrage beachtend, macht man Geld mit Fracht- und Passagier-Transporten, weitet sein Schienennetz auf der Spielwelt-Karte aus und rivalisiert dabei mit Computergegnern.

Zoomt schneller als ein D-Zug

Pufften beim 2. Teil noch Sprite-Loks bei isometrischer Ansicht durch die Spielwelt, spendierte PopTop dem Nachfolger eine neue 3D-Grafik-Engine. Die Frage „Hm, was bringt das bei dieser Art von Spiel?", ist für uns nach zwei Minuten an der Maus geklärt. Der Sprung in die 3D-Liga sorgt nicht nur für optische Sahnehäubchen wie detaillierte Zug-Animationen, glitzernde Wasseroberflächen oder Tag-und-Nacht-Wechsel (inklusive astronomisch korrektem Sternenhimmel). Die Betrachterkamera ist jetzt stufenlos dreh- und zoombar. Im Eiltempo rauschen Sie von der Lok-Nahansicht bis zur „Die ganze Karte auf einen Blick"-Totalen und zurück. Streckenplanung und Gleisbau gehen dadurch flotter und präziser von der Hand. Für einen stolzen Schienennetz-Betreiber gibt es zudem nichts Schöneres, als mit der Verfolgerkamera seiner jüngsten Zug-Erwerbung bei der Jungfernfahrt auf einer neuen Route zuzusehen. Generell sind die Maßstäbe realistischer als im Vorgänger; die Entfernungen auf den Karten wurden im Verhältnis zu den Ausmaßen der Züge vervierfacht.

Spiel-Weltwirtschaftsgipfel

„Was mich persönlich bei Teil 2 nervte: Den Aktienmarkt hatten wir zwar gut hingekriegt, aber ansonsten war die Wirtschaft der Spielwelt ziemlich krude. Die Karte war in Plätze unterteilt, die bestimmte Dinge angeboten oder abgenommen haben – und das war's. Die Preise für die Güter-Zustellung basierten nur auf Entfernungen. Das fühlte sich alles nicht richtig an", resümiert Phil. In **Railroad Tycoon 3** werden Warenverteilung und Preisdynamik realistischer simuliert. Um möglichst volle Waggons zu haben, schaffen Sie Güter von Niedrigpreis-Regionen in Orte mit hoher Nachfrage. Farbschattierungen auf der Wirtschafts-Karte zeigen die Preisgefälle in der Spielwelt. Außerdem sehen Sie, welche Vertriebswege das gewählte Produkt derzeit auf Straßen und Wasserwegen beschreitet. Am meisten Geld lässt sich durch Zugverbindungen verdienen, welche gegenüber den bestehenden Routen die meiste Zeitersparnis bringen. Das muss nicht immer mit langen Strecken verbunden sein; durch den Bau eines Tunnels können Sie zwei relativ nahe Orte verbinden, die durch eine hohe Bergkette getrennt sind. Schienen genau entlang der Küste zu verlegen erweist sich dagegen als weniger lukrativ, denn hier hat man Konkurrenz durch den Schifffahrtsverkehr. Die Spielwelt reagiert auf Preisveränderungen und Anschlüsse ans Bahnnetz. Phil zeigt uns auf der Karte, wie von einigen Bauernhöfen aus Milch ins nähere Umland gelangt. Jetzt bauen wir in

Phil Steinmeyer im Gespräch

Mit **Railroad Tycoon 2** und **Tropico** machte sich PopTop Software einen Namen für Aufbau-Strategiespiele. Phil Steinmeyer sprach mit PC Games über das jüngste Projekt.

„Sid Meier ist zufrieden!"



PHIL STEINMEYER gründete PopTop Software 1993 und programmierte Spiele wie Heroes of Might & Magic, Railroad Tycoon 2 oder Tropico.

PC Games: Phil, warum lohnt es sich, eine Fahrkarte für **Railroad Tycoon 3** zu kaufen?

Phil Steinmeyer: „Die offensichtlichste Neuerung ist die Grafik. Sie ist ein großer Sprung nach vorne im Vergleich zu **Railroad Tycoon 2**. Durch mehr Arbeitsspeicher können wir größere und detailliertere Karten designen. Und wir geben uns viel Mühe, ein Spiel zu machen, das sowohl tiefgründiger als auch zugänglicher ist. Das klingt jetzt paradox, aber ich denke, wir haben es hingekriegt. Die Bedienung ist wesentlich vereinfacht. Es ist bei den meisten Spielen in diesem Genre das Problem, dass du verschiedene Menüs mit vielen Details hast, die du alle brauchst. Wir haben uns darauf konzentriert, dass du in der Spielwelt bleibst und sie die meiste Zeit siehst. Es gibt Standard-Einstellungen für die meisten Dinge, die ganz ordentlich ihren Zweck erfüllen. Wenn du Gleise zwischen zwei Stationen verlegst und ein paar Züge draufsetzt, wirst du damit ganz gut leben können und Geld verdienen. Auf der anderen Seite machen wir nicht ein Spiel, das nur für die absoluten Einsteiger gedacht ist. Es ist auch sehr tiefschürfend, aber die Komplexität ist hintergründig: Was ist die perfekte Route, wie optimiere ich die Fracht, welche Züge sind die besten für bestimmte Strecken, wie lege ich Gleise am besten, wo kommen die Stationen hin – und so weiter."

PC Games: Wie finden eigentlich die Macher des originalen **Railroad Tycoon** eure Fortsetzungen?

Phil Steinmeyer: „Sid Meier schaute mal auf einer Messe vorbei, als wir **Railroad Tycoon 2** vorführten. Ich habe seitdem nicht mehr viel von ihm gehört, aber er hat sich geäußert, dass wir seiner Meinung nach einen guten Job mit Teil 2 gemacht hatten. Mit Bruce Shelley war es ähnlich; wir hatten eine kurze Unterhaltung und er mochte unser Spiel. Das dritte Mitglied des Original-Teams war der Grafiker Max Remington. Er arbeitet interessanterweise inzwischen bei Breakaway Games in Baltimore. Und diese Firma produzierte das Expansion Pack für **Tropico**."

PC Games: Nervt es dich eigentlich, dass jedes Wald-und-Wiesen-Spiel inzwischen ein „Tycoon" im Namen hat?

Phil Steinmeyer: „Es sind inzwischen so viele Spiele draußen mit den bizarrsten Themen für Tycoon-Spiele, Zeug wie Unterwasser-Imperiums-Tycoon und so weiter. Doch die wörtliche Bedeutung des Worts Tycoon – zumindest im Englischen – entstand im 19. Jahrhundert, um die Eisenbahn-Barone zu beschreiben. Züge sind schön anzusehen; es ist ein Thema, mit dem jeder vertraut ist. Sie haben einfach eine Faszination, die auch 100 Jahre nach ihrer Blütezeit noch anhält."

PC Games: Eure Spiele kommen in Deutschland besonders gut an. Glückliche Wendung oder kühl kalkulierte Absicht?

Phil Steinmeyer: „Wir haben uns nie bewusst darum bemüht, den deutschen Markt mehr anzusprechen als jeden anderen. Ich mochte das Original-**Railroad Tycoon**-Spiel und kannte auch einige deutsche Brett- und Computerspiele. Als **Railroad Tycoon 2** also rauskam und in Deutschland besonders erfolgreich war, erregte das unsere Aufmerksamkeit und wir versuchten herauszufinden, was deutsche Spieler im Vergleich zum amerikanischen Markt besonders erwarten. Generell gesagt legt der deutsche Markt Wert auf Details, mehr Zahlen und Tabellen, als es der durchschnittliche amerikanische Spieler mag."

PC Games: Wie geht es bei euch nach **Railroad Tycoon 3** weiter?

Phil Steinmeyer: „Wir hatten schon Dutzende von interessant wirkenden Ideen; es geht hin und her, wenn wir darüber diskutieren. Wahrscheinlich wird es ein komplett neues Spiel sein, also keine Fortsetzung. Es dürfte vermutlich ein weiteres PC-Strategiespiel werden, in der Tradition der Titel, die wir bisher gemacht haben."




RUND UM DIE UHR Tag-und-Nacht-Wechsel lassen die Eisenbahner-Welt lebendiger wirken. Nach Einbruch der Dunkelheit gehen automatisch die Lok-Scheinwerfer an.

der nächsten Stadt eine Station; das Schienennetz erlaubt Anschluss an weiter entfernte Regionen, in der die Milch einen höheren Preis erzielt. Die künstliche Intelligenz realisiert die neue Bahnverbindung, der Bauernhof schickt seine Ware jetzt lieber in die Station. Denken Sie sich noch die Konkurrenz durch andere Eisenbahnlinien dazu und die Sache wird richtig knifflig.

Auch das noch: Kundendienst

Komplexer ist auch der Umgang mit Passagieren, die in den früheren Spielen der Serie nichts anderes als weitere willfährige Art von profitabler Fracht waren. Doch jetzt machen Sie, ähnlich wie Bahn-Chef Mehdorn, die verblüffende Erfahrung, dass die Leute Ansprüche stellen und bei grottigem Service dankend auf die Zug-Benutzung verzichten. In **Railroad Tycoon 3** achten Passagiere auf Anschlüsse, wie Phil an einem Beispiel erklärt: „Wenn mein Streckennetz nur bis Chicago geht, erhalte ich 20 Prozent des potenziellen Passagieraufkommens. Kommt die Verbindung Chicago - New York dazu, geht das Volumen um weitere 10 Prozent rauf." Lassen Sie aber auch genug Züge verkehren, um die Anschlusszeiten erträglich zu halten. Muss ein Passagier zu lange beim Umsteigen warten, verschwindet er irgendwann – und wird die Eisenbahn bei seinen künftigen Reiseplanungen meiden.

Mit coolen Loks anlocken

Geschwindigkeit ist nicht alles, jede Lokomotive hat auch einen Passagier-Appeal-Wert. Gewagtes Design oder schicke Lackierung kann die Kundschaft dazu verleiten, lieber in Ihren Zug zu hüpfen als in das uncoolere Modell der Konkurrenz. Der Aufpreis für eine sexy Lok kann sich bald rechnen, wenn sie Ihnen einen 20-Prozent-Bonus beim Passagier-Aufkommen beschert. Diese kosmetischen Maßnahmen waren in den 20er-Jahren in den USA durchaus üblich: „Eine Bahnfahrt war damals für viele Leute das Aufregendste, was in ihrem Leben passiert ist. Wenn du an Bord eines besonders coolen Zuges warst, konntest du damals ähnlich angeben wie heutzutage mit einem Concorde-Flug", erklärt Phil Steinmeyer die historischen Wurzeln dieses neuen Features.

Unten durch und oben drüber

Gleise zu verlegen, ist so einfach und spaßig wie eh und je, angereichert mit einigen nützlichen Streckenoptionen. Mit großem Aufatmen quittieren wir den Einzug der Undo-Funktion, um Fehlklicks flugs rückgängig zu machen. Brücken lassen sich jetzt auch über Seen bauen und Überführungen erlauben konfliktfreie Gleis-Kreuzungen. Hohe Berge kosten Sie nur noch ein müdes Lächeln (und viel Spielgeld), denn in **Railroad Tycoon 3** lassen sich endlich, endlich Tunnel bauen.

Ordnung im Waggon

„In **Railroad Tycoon 2** wurde es schwierig, Firmen mit mehr als 20, 30 Zügen zu managen, wenn du nicht gerade ständig pausiert hast. Im dritten Teil ist der Spielablauf reibungsloser, die Welt größer und du hast größere Szenarien mit mehr Zügen", spricht Phil Steinmeyer die Bedienungsverbesserungen an. Übersichtstabellen, die Ihre


NONSTOP-BEDIENUNG Sie müssen die Spielwelt nicht mehr verlassen, um Menüs wie das Streckenplanungs-Tool aufzurufen.

VERSPÄTUNG Auch während eines Gewittersturms wird gefahren, allerdings mit um 20 Prozent reduziertem Tempo.



Endstation Sehnsucht: Generationsvergleich

Rund 13 Jahre nach dem ersten **Railroad Tycoon** kommt in Kürze der 3. Teil in die Spielegeschäfte. Seit den Tagen der „Mutter aller Tycoons" (Speicherbedarf damals: 640 Kilobyte!) hat sich einiges auf den PC-Schienen getan.

Titel	Railroad Tycoon	Railroad Tycoon 2	Railroad Tycoon 3
Erscheinungsjahr	1990	1998	2003
Entwickler	Microprose (Sid Meier)	PopTop (Phil Steinmeyer)	PopTop (Phil Steinmeyer)
Grafik	Flaches 2D aus der Vogelperspektive	Isometrische 2D-Ansicht	3D mit frei beweglicher Kamera
Auflösung	320 x 200 Pixel	1.024 x 768 Pixel	Bis zu 1.600 x 1.200 Pixel
Lokomotiven	27	47	ca. 50
Frachttypen	22	33	ca. 41
Gebäudetypen	26	38	ca. 66



ICH WILL RAUS Mit der beeindruckenden Zoom-Funktion gelangen Sie stufenlos von der Stationsansicht bis zum Überblick der gesamten Spielwelt.

Züge nach diversen Kriterien wie Wirtschaftlichkeit sortiert anzeigen, sollen die Verwaltung entkrampfen. Beim Auftauchen eines neuen Lokomotiv-Typs lassen sich alle Züge mit dem Vorgängermodell auf einmal upgraden. Sehr nützlich ist auch die Anhänger-Automatik: Ein Zug verlässt erst die Station, wenn eine bestimmte Anzahl von Waggons voll ist, die abhängig vom Warenangebot automatisch gewählt werden. Solche Routen kann man quasi sich selbst überlassen, da sie immer für Umsatz sorgen. Das Optimum an Profit und eine Goldmedaille holen Sie allerdings nur mit gutem altem Mikromanagement heraus.

Profit dank Gewerbegebiet

Im Umgang mit Gebäuden gibt es mehr Freiheiten. Wartungseinrichtungen wie der Wasserturm lassen sich außerhalb von Stationen mitten auf der Strecke errichten. Sie dürfen nicht nur bestehende Fabriken kaufen, sondern auch Neubauten in die Landschaft stellen. Das kostet zwar ein kleines Vermögen, kann aber Sinn machen. Zum Beispiel, wenn in einer Region zwar massig Kohle gefördert wird, es aber weit und breit kein Stahlwerk gibt. Für zwei Drittel des Baupreises lässt sich die Kapazität einer Fabrik außerdem verdoppeln. Fünf Gebäudetypen generieren rund um Stationen Umsatz: Restaurants, Saloons, Hotels, Postämter und Zollhäuser. Mehrere Vertreter desselben Typs können neben eine Station angesiedelt werden und teilen sich den Umsatz. Profitieren Sie zum Beispiel vom boomenden Hauptterminal eines Konkurrenten, indem Sie dort ein paar florierende Kneipen hinstellen. Aber immer schön auf zentrale Lage achten – je näher ein Publikumsgebäude am Bahnhof ist, desto mehr Kundschaft schaut vorbei.

Es fährt ein Zug nach Irgendwo

Neben dem Endlosspiel gibt es eine Kampagne, deren 16 Missionen verschiedene Siegesbedingungen haben. Um weiterzukommen, genügt die Erfüllung relativ leichter Ziele. Wer die begehrten Silber- und Gold-Medaillen gewinnen will, muss sich schon etwas mehr ins Zeug legen. Größtenteils bewegen Sie sich durch die historische Eisenbahn-Vergangenheit, doch bei einigen futuristischen Szenarien haben die Designer ihre Fantasie spielen lassen. Zum Beispiel wird Kalifornien nach einem großen Erdbeben von Nordamerika abgetrennt oder Nordeuropa durch das Ansteigen der Meeresspiegels überschwemmt. Die Niederlande umgeben sich mit einem Megadeich, innerhalb dessen Sie den Nahverkehr organisieren müssen. Unter den mindestens 28 Spielfeldern befinden sich auch ein tunnellastiges Brenner-Szenario und eine Deutschland-Karte, bei der Ihre Infrastruktur-Entscheidungen die Hauptstadtfrage beeinflussen. Ein unkomplizierter Editor macht das Design eigener 3D-Spielfelder leicht. Mit wenigen Mausklicks ziehen Sie Berge in die Höhe, verteilen Bäume und legen die wirtschaftliche Ausgangssituation im Detail fest. Wer lieber menschliche Tycoons statt der Computer-Gegner als Konkurrenten hat, kann sich online und im Netzwerk Streckenduelle und Preiskämpfe liefern.

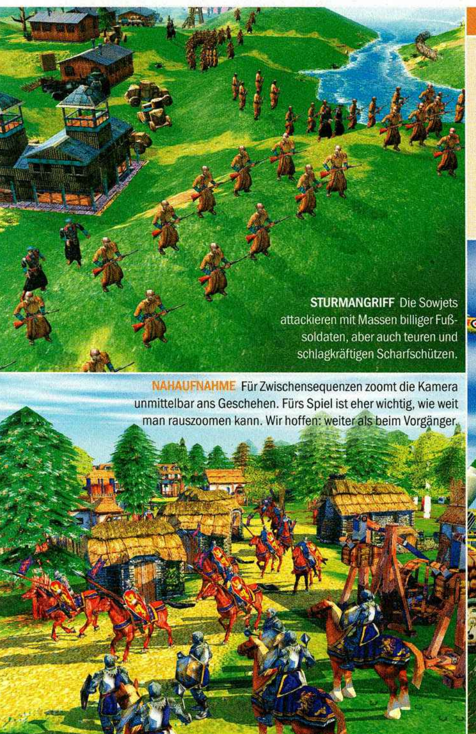
Zügig Strecken bauen: Verbesserte Gleisverlegung



ERSTEINDRUCK

*Das bewährte Spielprinzip der Serienahnen entgleist auch beim nächsten **Railroad**-Spross nicht; leicht zugängliches Aufbau-Vergnügen steht auf dem Fahrplan. Die Neuerungen sind subtil, aber man möchte sie schon nach kurzer Einspielphase nicht mehr missen. Bei einem Riesen-Imperium den Durchblick zu behalten fällt leichter, die dynamische Wirtschaft erfordert mehr strategische Planung. Und dank der 3D-Engine verknallt man sich regelrecht in seine possierlich puffenden Digital-Loks.* HEINRICH LENHARDT

Entwickler .... PopTop Software
Anbieter................................ Take 2
Termin .... Oktober 2003



STURMANGRIFF Die Sowjets attackieren mit Massen billiger Fußsoldaten, aber auch teuren und schlagkräftigen Scharfschützen.

NAHAUFNAHME Für Zwischensequenzen zoomt die Kamera unmittelbar ans Geschehen. Fürs Spiel ist eher wichtig, wie weit man rauszoomen kann. Wir hoffen: weiter als beim Vorgänger.



TOD VON OBEN Eine der vielen Komfortfunktionen der Steuerung: Auf Knopfdruck fliegen sämtliche verfügbaren Bomber das gleiche Ziel an.

Alles echt?

Empires: Die Neuzeit sieht zwar schon im Betastadium sehr gut aus, ganz so gut, wie es diese Screenshots vermitteln wollen, allerdings nicht (Schatten, Mündungsfeuer, Spiegelungen). Wir vermuten: Da hat jemand mit einem Bildbearbeitungsprogramm ein wenig nachgeholfen.



Empires: Die Neuzeit

1.000 Jahre sind nicht genug: Die Neuzeit soll nur der **Auftakt einer gigantischen Echtzeit-Strategie-Serie** werden.

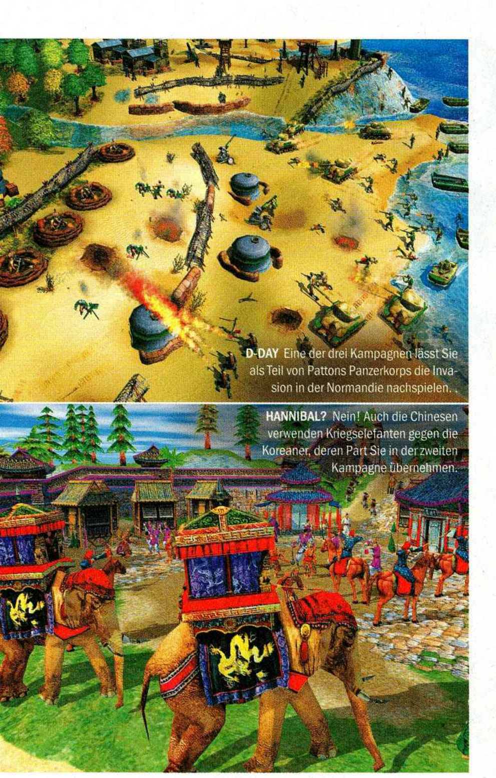
Rick Goodman, seines Zeichens Erfinder von **Age of Empires** und **Empire Earth**, sitzt entspannt im Café des Münchner Flughafenhotels Kempinski und sinniert über die Wünsche seiner Kunden: „Wenn man Spieler fragt, was sie am liebsten in einem historischen Strategiespiel sehen würden, antworten sie: ‚Alles!'"

Ist weniger wirklich mehr?

Vor rund zwei Jahren hat Goodman mit **Empire Earth** versucht, die komplette Menschheitsgeschichte in ein Echtzeit-Strategiespiel zu packen. Das Ergebnis war überzeugend, allerdings wäre er gerne noch weiter ins Detail gegangen. „Aber bei zwölf Epochen und 20 Zivilisationen bleibt einfach nicht genug Zeit, allen so viel Aufmerksamkeit zu schenken. Deshalb beschränken wir uns in **Empires: Die Neuzeit** auf neun Völker, deren Geschichte zwischen Mittelalter und dem Zweiten Weltkrieg wir dafür umso ausführlicher erzählen." Für die Zukunft plant der Chefentwickler der Stainless Steel Studios weitere **Empires**-Folgen, die nach und nach die Historie des Homo sapiens in Echtzeit-Strategiespiele verwandeln sollen. „Für sich genommen wird jedes ein eigenständiger Titel sein. Aber wenn man sie kombiniert, ergibt das am Ende eben jenes allumfassende, epische Spiel, in dem jedes Volk jedes Jahrhunderts gegen jedes beliebige andere antreten kann."

Nicht vom gleichen Blut

Geht es nach Rick, werden die Fraktionen in **Empires: Die Neuzeit** so unterschiedlich wie in keinem anderen Konkurrenten. „Statt von einer Basis-Zivilisation auszugehen und beispielsweise bei den Engländern die Ritter stärker zu machen und bei den Franzosen die Bogenschützen, schaffen wir



D-DAY Eine der drei Kampagnen lässt Sie als Teil von Pattons Panzerkorps die Invasion in der Normandie nachspielen.

HANNIBAL? Nein! Auch die Chinesen verwenden Kriegselefanten gegen die Koreaner, deren Part Sie in der zweiten Kampagne übernehmen.

jede Partei von Grund auf neu." Das äußert sich bei den Einheiten genauso wie bei den Spezialfähigkeiten der Nationen – die einen dürfen unentdeckt durch Wälder schleichen, die anderen verfügen dafür über einen größeren Sichtradius – genauso wie bei den ebenfalls einzigartigen „Instant-Zaubersprüchen", die etwa bei Russland sämtliche Einheiten in der Produktionskette auf einmal ausspucken oder für Deutschland die Gebäude schneller wachsen lassen.

Viele Neuerungen gegenüber den Vorgängern sind nicht ganz so offensichtlich. So feilen Goodman und sein Team viel an der Steuerung. Für Einsteiger mögen die zahlreichen Tastaturkommandos und Buttons verwirrend sein, Experten freuen sich aber, künftig etwa mit einem simplen Tastendruck sämtliche verfügbaren Bomber auf der Karte auf ein Angriffsziel ansetzen zu können. Ebenfalls für Profis: zwei komplett verschiedene Mehrspielermodi, einer auf kurze Rush-dominierte Matches ausgelegt, der andere auf gemächliches Imperium-Bauen.

ERSTEINDRUCK

*Sensationelle Neuerungen habe ich beim Probespielen nicht entdeckt, jedoch sieht man **Empires** deutlich an, dass die Entwickler wirklich jedes Detail perfektionieren wollen – die Komfortfunktionen der Steuerung sind das beste Beispiel.* RÜDIGER STEIDLE

Entwickler...... Stainless Steel Studios
Anbieter .... Activision
Termin.................... September 2003

WWW.GIGAHANDY.DE

HAMMER!!

DER PREISKRACHER FÜR DEIN HANDY

1,49 pro SMS

SO GEHTS PER SMS: TIPPE DEN TEXT "PGI" UND DIE BESTELLNUMMER EIN UND SENDE DAS AN:

86688*

Beispiel: PGI42041
(Du bestellst PIXX Nr. 42041)
ODER:

NUTZE DIE DIREKTBESTELLUNG:

0190 849124 1,86€/min

BESTELLEN SCHWEIZ: 0900902325 SFR 4,23/Min.
BESTELLEN OESTERREICH: 0900545406 € 3,63/Min

WAP POLYPHONE RINGTONES

82319 Aicha*
82318 Küss Mich*
82317 The Sacrament*
82316 Axel F 2003
82315 VIP*
82314 Reign*
82313 Fighter*
82312 Right Now*
81030 Spiel Mir das Lied vom Tod
81182 Sendung mit der Maus
82149 Wicki*
82311 Für Dich*
82310 Heartbeat*
82309 Du bist das Grösste*
82307 Anyplace,Anywhere...*
82305 Nothing's Gonna Stop Us*
82303 Alles Ändert Sich*
82302 Bring Me To Life*
82301 No Angel*
82300 Ride Or Die*
82299 In Da Club*
82298 You drive Me Crazy*
82297 Take Me Tonight*
82294 Rhytm is a Dancer*
82293 Pray, Pray, Pray
82291 Desenchauntee
82289 Weekend
82277 We Have A Dream
82287 Alles Wird Gut
82286 Cry Me A River
82285 Beautiful
82284 Shut Up
82283 You Can't stop Me
82282 Möhrchen Song
81764 Das A-Team
82168 South Park
81814 Miss Marple
81759 Pink Panter
81149 Adams Family
81132 Knight Rider
81041 Deutsche Hymne
82155 Cobra 11
81164 Miss. Impossible
82146 Pipi Langstrumpf
82144 Löwenzahn
82150 Insel m. 2 Bergen
81653 Baccardi Feeling
82148 Captain Future

* = Diese Ringtones sind auch als Vocal-Tone erhältlich

Polyphone: Nokia 3510, 6610, 7210, 7650 Siemens C55, S55, Sony-Ericsson T300 Sharp GX 10, Panasonic GD 87

RINGTONES

Für Nokia-Handys: Die 4-stellige Best.Nr.
Für Siemens-Handys: Die 5-stellige Best. Nr.

Gema

NOKIA	SIEMENS	TOP-CHARTS
2319	96797	Aicha
2318	96796	Küss Mich
2317	96795	The Sacrament
2316	96794	Axel F 2003
2315	96793	VIP
2314	96792	Reign
2313	96791	Fighter
2312	96790	Right Now
2311	96789	Für Dich
2310	96788	Heartbeat
2309	96787	Du bist das Grösste
2307	96785	Anyplace,Anywhere...
2305	96783	Nothing's Gonna Stop...
2303	96781	Alles Ändert Sich
2302	96780	Bring Me To Life
2301	96779	No Angel
2300	96778	Ride Or Die
2298	96776	You drive Me Crazy
2297	96775	Take Me Tonight
2294	96772	Rhytm is a Dancer
2293	96771	Pray, Pray, Pray
2291	96769	Desenchauntee
2289	96767	Weekend
2282	96760	Möhrchen Song
2281	96759	All The Things She Said
2261	96739	Cleaning Out My Closet
NOKIA	SIEMENS	DAS IST KULT !!!!
1030	96122	Das Lied vom Tod
1174	96202	Das Boot
2155	96663	Alarm Cobra 11
2168	96672	South Park
2173	96677	Tatort
2174	96678	Der Kommissar
1169	96197	GZSZ
1041	96133	Deutsche hymne
2140	96650	Tom & Jerry
2142	96651	Inspektor Gadget
2144	96653	Löwenzahn
2146	96655	Pipi Langstrumpf
2147	96656	Sesamstrasse
1182	96210	Die Maus
2148	96657	Captain Future
2149	96658	Wicki
2150	96659	Insel mit 2 Bergen
1132	96163	Knight Rider
1031	96123	Halloween
1149	96179	Adams Family
1164	96193	Mission Impossible
1168	96196	James Bond Thema
1759	96465	Pink Panter
1764	96470	Das A-Team
1814	96492	Miss Marple
1816	96494	Muppets
1865	96515	Star Treck
1653	96380	Bacardi Feeling
1819	96497	Mana mana
1811	96490	Nightrider
1810	96489	Voyager
1808	96487	The Final Countdown
1038	96177	Axel F.

Für alle Nokia ausser 5110,5130 für Siemens M50, MT50, ME45, C45, S45

NEU Colored Logos
Alle Nokia mit Farbdisolay bis auf 3650,7650
41010 41012 41014

* Colored Logos 1,49 Euro/SMS, max. 2,98 Euro für 2 SMS (12ct Anbieteranteil Vodaphone/SMS)

Vocal-Tones

36500 Take Me Tonight
36501 Ka-Ching !
36502 All The Things...
36503 We Have A Dream
36504 Desenchauntee
36505 Ride Or Die
36506 Rhytm is a Dancer
36507 Möhrchen Song
36508 Dreamer
36509 Anyone Of Us

NEU Polyphone Ringtones mit Gesang
Nokia 3650,7650

FARBIGE XXXL-PIX

42114 42041 PO POWER 42125
42132 42137 VERSTRAHLT 42122
WET DREAM 42074 FÜR BIER würde ich sogar arbeiten 42103 EGO SHOOTER 42063
42134 DEUTSCHLAND 42094 COME IN 42053
Let's make LOVE 42060 FUCK OFF! 42099 DU NERVST... GEH STERBEN! 42100
HOT SUMMER 42115 du bist mein Engel 42108 Come in 42062

Nokia 7210,7650,3510i,3650, Siemens S55,Sony Ericsson T300,T68i Sahrp GX 10, Panasonic GD 87

DISPLAY-ANIMATIONS NOKIA + SIEMENS

KAMPF SCHWIMMER 45053 45481 45480
DU NERVST - GEH STERBEN. 45377 45041 45423
45479 45441 45083

Nokia 3330,3410,5210,5510, ● = auch Siemens C55

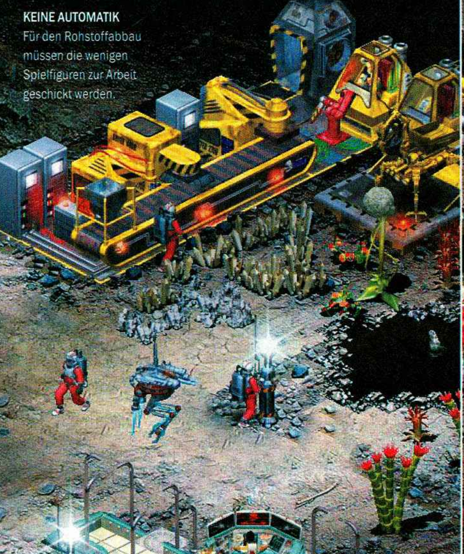
VOLL STARK: SMS-PIXIES

Come in !! 67355 67356 67365
ich rauche gern 67359 BABE WATCH 67364 61596
66699 Love 67301 TRÄUM VON DIR 64734
61664 HAB DICH LIEB ! 60108 65664
ich liebe dich! 61701 62666 64638
61580 61343 DU NERVST - GEH STERBEN. 60001

Nokia 3210,3310,3330,3350,3410,5210,5510,6210,6250,6310,6510,7650, außer 8810



Space Colony



KEINE AUTOMATIK Für den Rohstoffabbau müssen die wenigen Spielfiguren zur Arbeit geschickt werden.



SCHMUDDELIG Im Schlaf- und Wohnbereich wird gelebt und geschmutzt. Hier sollte mal jemand aufräumen.

Die Sims spielen Stronghold auf dem Mars – Space Colony vereint zwei erfolgreiche Spielideen zu einem innovativen Mix.



SEHENSWÜRDIGKEIT Die Weltraum-Touristen lieben Aliens – sofern sie hinter Glas ausgestellt sind.

Opa Zhang schraubt Roboter zusammen, Rocker Bill fegt den Boden, Captain Wilmington zappelt auf der Tanzfläche herum. Hoshi und Kita streiten sich derweil mit dem skateboardbesessenen Tony. So sieht der Alltag in einer Weltraumstation aus, jedenfalls bei Simon Bradbury. Der Chefprogrammierer und Co-Designer von **Space Colony**, der bereits an Aufbau-Strategiespielen wie **Caesar** und **Stronghold** gearbeitet hat, will dem Genre eine ganz neue „Persönlichkeit" verleihen. Genau genommen 20 Persönlichkeiten, für die der Spieler nicht nur ein Heim schaffen muss, sondern für deren Wohlbefinden er auch sorgen sollte. In den ersten Minuten ist **Space Colony** ein klassisches Aufbau-Strategiespiel. Man errichtet Gebäude, erschließt Rohstoffminen, klärt das umliegende Gebiet auf und sorgt für Strom und Atemluft. Im Gegensatz zu den meisten ähnlichen Spielen hat man aber nur eine begrenzte Anzahl von Arbeitern, die all diese Gebäude und ihre Maschinen bedienen. Je nach Mission stehen bis zu 20 Personen zur Verfügung, um Sauerstoff zu produzieren, Rohstoffe zu sammeln oder Weltraum-Hühner zu züchten. Ähnlich wie in **Die Sims** hat jeder Bewohner der Raumstation eine individuelle Persönlichkeit und eigene Bedürfnisse. Der eine verliert sofort die Nerven, wenn er nicht seine täglichen Saunagänge machen kann, der andere legt bei Hunger die Arbeit nieder und der nächste braucht für sein Seelenheil genügend Zeit für heiße Tänze in der Stations-Disco. Also muss man eine entsprechende Inneneinrichtung anschaffen und den Tagesablauf der Team-Mitglieder so gestalten, dass ihre Bedürfnisse befriedigt werden. Neben all dem Basis-Aufbau und Team-Management gilt es dann auch noch, angreifende Aliens abzuwehren und die Ziele der insgesamt 24 Missionen zu erreichen: einfach nur überleben, Mineralien einsammeln oder ein Hotel aufbauen.

ERSTEINDRUCK

*Die Idee eines „**Sims** mit Spielziel" ist äußerst vielversprechend. Ob man bei 20 Stationsbewohnern aber noch den Überblick behalten kann und ob ein **Sims**-Spieler tatsächlich angreifende Aliens abwehren möchte, wird sich im Herbst zeigen.* HARALD WAGNER

Entwickler .... Firefly
Anbieter .... Take 2
Termin .... September 2003

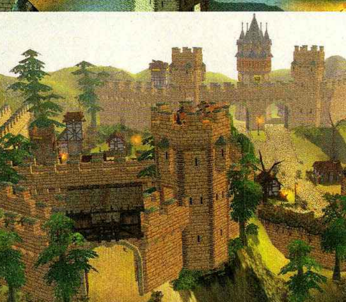
Castle **Strike**



ECHTZEIT-BELAGERUNG Die Art, wie Sie in Castle Strike an Türen anklopfen werden, ist eine ganz besondere.



FARBENSPIEL Der Tag-und-Nachtwechsel beeinflusst das Erscheinungsbild: Bei Dämmerung liegt Ihre Burg im bläulichen Zwielicht.



DEFENSIVBONUS Auf den Türmen Ihrer Festung positionieren Sie Einheiten zur Verteidigung, zum Beispiel Kanonen.

Über 230.000 verkaufte Stronghold-Exemplare allein in Deutschland beweisen: **Die Menschheit baut gerne Burgen** - bald auch in Castle Strike.

Mit der Maus Türme aus dem Boden klicken, Mauern ziehen und Tore setzen – in **Castle Strike** bauen Sie Burgen wie in **Stronghold**. Anschließend geht es ans Eingemachte: Ein Vorhof entsteht, auf den Zinnen errichten Sie Pechnasen und Schießscharten zur Verteidigung. Immerhin soll die Festung auch Angriffen des Gegners standhalten.

Im Gegensatz zu **Stronghold**, das ausschließlich die Konstruktion und Verteidigung Ihrer Festung ins Rampenlicht rückt, spielt sich **Castle Strike** aber vor allem wie ein gewöhnliches Echtzeit-Strategiespiel: Zwischen den schützenden Burgmauern wächst eine Siedlung nach gewohntem Genre-Muster heran. Sie kommandieren Bauern herum und bilden Kämpfer in Trainingslagern aus. Die Fähigkeiten Ihrer Figuren hängen von der Wahl Ihres Volkes ab. Sie steuern Deutsche, Engländer und Franzosen in jeweils einer Kampagne. Die Entwickler versprechen insgesamt 18 Einheiten pro Nation.

Gekämpft wird auch

Nicht nur Sie stellen Burgen auf, auch der Gegner. Ihre Kontermaßnahmen heißen: Ramme, Katapult, Kanone. Mit schwerem Kriegsgerät bewaffnet, marschieren Sie zur feindlichen Festung, um selbige möglichst spektakulär in ihre Einzelteile zu zerlegen. Dabei gilt: Eine Armee in Formation, an dessen Spitze ein Held die Fahne schwenkt, kämpft deutlich effektiver als ein paar verstreute Hanseln, die mit Schwertern herumfuchteln. Kontrolle ist das A und O.

Ihre Kampfeinheiten erwerben Sie im Austausch gegen Rohstoffe, deren Beschaffung **Castle Strike** kinderleicht für Sie managt: Sie teilen Arbeitskräfte entweder dem Bautrupp zu, der automatisch Bauaufträge ausführt, Schäden repariert und Feuer löscht. Oder eben dem Sammlertrupp, der sich eigenständig um die Ressourcen kümmert. Sie dürfen sich währenddessen zurücklehnen und den anderen beim Arbeiten zuschauen.

ERSTEINDRUCK

*Castle Strike will **Stronghold** Paroli bieten – ob's klappt? Der Burgenbau-Aspekt scheint dem großen Vorbild jedenfalls in nichts nachzustehen. Jetzt kommt es darauf an, wie sich die Echtzeit-Strategie-Elemente ins Spiel einfügen.* THOMAS WEISS

Entwickler .... Related Designs
Anbieter .... Data Becker
Termin.................. September 2003



Homeworld 2

ÜBERSICHT Das Produktionsmenü ist übersichtlich in die diversen Schiffsklassen und Spezial-Systeme unterteilt.

MODULE Die einzelnen Schiffsmodule lassen sich gezielt anvisieren und zerstören.

Enttäuscht vom Angriff der Klonkrieger? Dann **spielen Sie doch Ihre eigenen Weltraum-Schlachten** nach!



FEUERKRAFT Große Zerstörer bewegen sich längs zu ihren Gegnern und feuern mit drehbaren Geschütztürmen und Torpedowerfern.

Das Echtzeit-Strategiespiel **Homeworld 2** bietet **Star Wars**- und **Star Trek**-Fans genau das: großartige Gefechte im Weltall, in denen vom Jäger bis hin zum Schlachtschiff alles vertreten ist. Im Vergleich zum 1999 erschienenen Vorgänger hat Entwickler Relic Entertainment (**Impossible Creatures**) die Menüs und die Bedienung kräftig entrümpelt. Den unteren Bildschirm nimmt nun eine ausblendbare Befehlsleiste ein, mit der Sie Ihren Einheiten auch ohne Tastatur-Kürzel in schneller Folge Befehle erteilen können. Die wichtigen Untermenüs für Produktion oder Forschung klappen übersichtlich platziert auf der rechten Bildschirmseite auf, sobald man diese anwählt. Da man **Homeworld 2** jederzeit pausieren kann, lässt sich somit das Vorgehen innerhalb der 15 Missionen umfassenden Einzelspielerkampagne ziemlich genau planen. Die Story von **Homeworld 2** knüpft nahtlos an die Ereignisse in **Homeworld** an. Im ersten Teil kämpfte sich das Raumfahrervölkchen Kushan mithilfe eines riesigen Mutterschiffes und einer Flotte von kleineren Pötten den Weg zu ihrem Heimatplaneten Hiigara frei und eroberte selbigen in einer gigantischen Raumschlacht. 100 Jahre später taucht nun eine neuerliche Bedrohung auf: Der abtrünnige Krieger-Clan Vaygr greift unter der Führung des Kriegsherrn Makaan an. Natürlich liegt es am Spieler, sich der Bedrohung entgegenzustellen.

Wir bauen uns ein Schiff

Nette Idee: Größere Raumschiffe lassen sich mit Zusatzmodulen aufrüsten. So können Sie Module für die Herstellung von Jägern, Fregatten, Zerstörern, aber auch Forschungs- und Gefechtsmodule installieren – pro Schiff aber nur eine begrenzte Anzahl. Außerdem sind bestimmte Module, beispielsweise die Schlachtschiff-Produktion, dem Mutterschiff vorbehalten. Alle Module eines Schiffes besitzen eigene Hitpoints; in einem Gefecht kann man diese dann gezielt vernichten, um so Forschung, Produktion oder besondere Spezialfähigkeiten wie eine Tarnvorrichtung auszuschalten. Wer jetzt neugierig ist und sich die Verbesserungen von **Homeworld 2** gegenüber dem Vorgänger „in Aktion" anschauen möchte, dem sei unser Video auf der Heft-CD empfohlen. Dort zeigen wir Ihnen ausführlich alle neuen Features und tolle Raumschlachten.

ERSTEINDRUCK

Anhand der Zwei-Level-Beta lässt sich nur wenig über das Gameplay sagen. Grafik, Sound und Steuerung sind gegenüber dem vier Jahre alten Vorgänger aber deutlich verbessert worden. Für Sci-Fi-Fans mehr als ein heißer Tipp! DIRK GOODING

Entwickler .... Relic Entertainment
Anbieter .... Vivendi Universal
Termin.................. September 2003



Baust du noch oder spielst du schon?
PC JOKER (08/03) 87%
TRUMPF GAME
PC Games (05/03)
„Wer hätte gedacht, dass ein Strategiespiel aus Deutschland besser aussieht und mehr Features bietet als Age of Mythology?"
Mehr Spannung und Dramatik in No Man's Land!
Der einzigartige Mix aus Story und Action mit kolossalen Seeschlachten, Spezialeinheiten, Kopfgeldjägern und der Eisenbahnbattle.
In No Man's Land geht's von Anfang an richtig zur Sache!
PC CD-ROM
No Man's LAND
Fight For Your Rights!
POWERED BY gamespy
RELATED DESIGNS
cdv
www.cdv.de
Internet:
WWW.NOMANS-LAND.COM
Release:
AUGUST 2003

TEAMARBEIT Die Breed werden in Gruppen extrem gefährlich. Ein offensives Vorgehen ist daher meist zum Scheitern verurteilt.

Breed



Das ganzheitliche Halo-Plagiat: Team-Shooting auf exotischen Planeten, zur Ankündigung wunderschön, dann regelmäßig verschoben **und noch immer kein Release in Sicht.**



SPÄRLICHER BEWUCHS Die Wälder sind glücklicherweise nicht besonders dicht, so dass sich Kameraden und Aliens nicht verlaufen können.

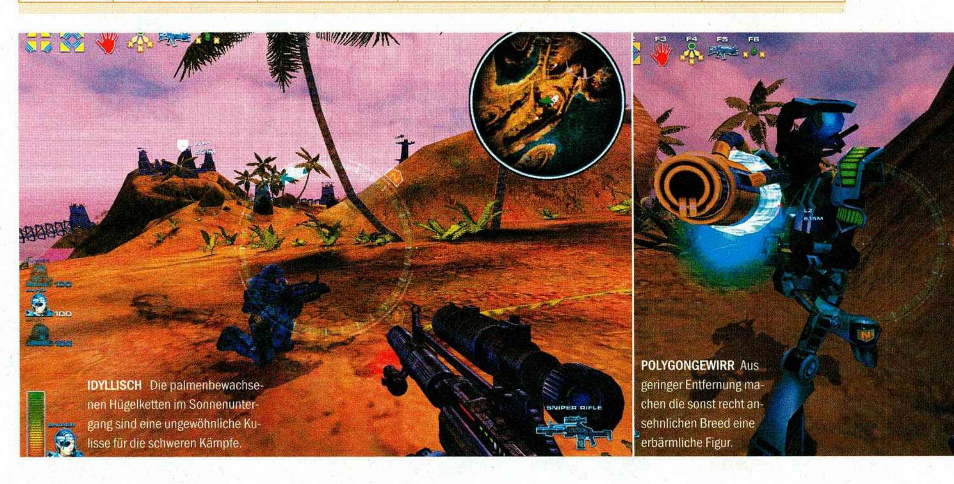
Dabei wäre **Breed** beinahe schon in den Läden gelandet. Doch CDV verschob wenige Wochen vor dem geplanten Verkaufsbeginn die Veröffentlichung in den September – vor allem, um Programmfehler zu beheben, denn inhaltlich ist das Actionspiel bereits fertig und macht einen vielversprechenden Eindruck.

Wie das seit Jahren angekündigte **Halo** ist **Breed** ein in der fernen Zukunft angesiedelter Team-Ego-Shooter. Als im Jahr 2610 das Raumschiff Darwin zur Erde zurückkehrt, muss der Kommandant entsetzt feststellen, dass sein Heimatplanet von den Breed übernommen wurde. Da diese Aliens einen äußerst unsympathischen Eindruck machen, beschließt er sofort, die Invasoren zu vertreiben. Bis zu fünf bis an die Zähne bewaffnete Spezialisten werden in 24 Einsätzen den diversen Außerirdischen (es gibt sie in blauer und in roter Ausführung) die Wirksamkeit ihrer Sturmgewehre demonstrieren. Denn auch in 600 Jahren setzt die Menschheit offenbar auf die MGs, Granatwerfer und Scharfschützengewehre des 20. Jahrhunderts. Die Aliens verwenden hingegen Strahlenwaffen, stabile Rüstungen, zahllose Panzer, stark befestigte Militärbasen und überhaupt alles, was einem Gegner das Leben schwer macht.

Von A nach B: Die Fortbewegung

In **Breed** gibt es zahlreiche Möglichkeiten, sich und sein Team zu bewegen. Leider lässt das Programm dem Spieler meist keine Wahl, welches Transportmittel er in einer spezifischen Mission zu verwenden hat.

	Zu Fuß	Im Auto	Im Gleiter	Im Raumschiff	Im Geschützturm
					
Steuerung	Ego-Shooter	Rennspiel	Flugsimulation	Sci-Fi-Action	-
Waffen	Gewehre, Granatwerfer	MG	MG, Raketen	Raketen	MG
Schusstechnik	Ego-Shooter	Stets in Fahrtrichtung, Höhe wird per Maus variiert	MG stets in Flugrichtung, automatische Zielsuche bei Raketen	Automatische Zielsuche	Ego-Shooter



IDYLLISCH Die palmenbewachsenen Hügelketten im Sonnenuntergang sind eine ungewöhnliche Kulisse für die schweren Kämpfe.

POLYGONGEWIRR Aus geringer Entfernung machen die sonst recht ansehnlichen Breed eine erbärmliche Figur.

Anstatt in einer großen, hoffnungslosen Schlacht sein Schiff und seine Männer zu verheizen, lädt der Raumschiffkommandant etliche kleine Teams hinter den feindlichen Linien ab, um in einem Guerillakrieg die Erde zu befreien. In den insgesamt 18 Such- und Sabotageaktionen übernimmt der Spieler die Steuerung eines schwer bewaffneten Soldaten, Mediziners, Ingenieurs oder Scharfschützen. Die Waffen sind groß, die Magazine randvoll - und die Gegner überaus zahlreich. Nicht zuletzt deshalb ist man in den meisten Einsätzen gezwungen, sich langsam und vorsichtig zum Ziel zu schleichen. Aber auch der Umstand, dass genreuntypisch kaum Munition herumliegt und der Spieler die Waffen der Aliens nicht verwenden kann, legt das Ausnutzen der natürlichen Deckung nahe.

Mensch mit Handicap

Aus dem Schutz eines Felsens heraus linst man also durch das Zielfernrohr des Scharfschützengewehrs und bekämpft aus sicherer Entfernung die vielen Aliens, die den Weg zum Missionsziel pflastern. Da aber die Sonne während der meisten Einsätze recht tief hängt, stehen die Gegner oftmals im Gegenlicht und sind damit für den Spieler unsichtbar. Prima, denkt der sich und greift fortan mit der Sonne im Rücken an. Doch das irritiert die Außerirdischen genauso wenig wie ein getarntes Vorgehen: Sie sehen innerhalb eines bestimmten Umkreises alles, sind perfekte Schützen und würden dem Spieler und seinen Jungs gehörig in den Hintern treten – wenn sie denn herankommen würden. Denn in der vorliegenden Beta-Version stellen selbst dünnste Bäume unüberwindbare Hindernisse für die künstliche Intelligenz dar. Auch die Team-Mitglieder bleiben oftmals im Gebüsch oder an den Ecken und Kanten der weitläufigen Gebäude hängen. Immerhin reicht ein Tastendruck, um von einem zum nächsten Soldaten zu wechseln und ihn selbst zum gewünschten Zielort zu führen.

Filmreife Schlachten

Im Gegensatz zu den meisten Team-Shootern, in denen man seine Gruppe gerne mal an einem ungefährlichen Ort parkt, ist hier die Zusammenarbeit mit den eigenen Jungs unverzichtbar: Auch sie sind grandiose Schützen, lassen sich nicht vom Gegenlicht blenden und können sich daher bestens um die einfallenden Gegnerhorden kümmern. Die entstehenden Gefechte könnten einem Actionfilm entsprungen sein: Aus allen Richtungen hört man MG-Feuer, Soldaten suchen panisch Deckung, Explosionsdonner erfüllt die Luft und gelegentlich fällt ein Baum den Kämpfen zum Opfer. In einer Massenschlacht haben nur wirklich gute Shooter-Spieler eine Überlebenschance: Die von den Leveldesignern sehr gut platzierten Gegner sind kaum zu entdecken, ständig in Bewegung und greifen von allen Seiten an. Nur wer im Chaos den Überblick behalten kann und blitzschnell reagiert, wird das Ende der Schlacht erleben.

Also hält man sich aus dem Getümmel heraus und kümmert sich um die Spezialaufgaben, wie etwa das Bekämpfen

Die Sci-Fi-Kämpfer: Breed gegen Halo

	Breed	Halo
Erste Ankündigung	Oktober 2001	2. Quartal 1999
Ursprünglicher Erscheinungstermin	2. Quartal 2002	2. Quartal 2000
Aktueller Erscheinungstermin	September 2003	3. Quartal 2003
Spielfigur	Soldat, Mediziner, Ingenieur oder Scharfschütze	Allround-Kämpfer
Team	Bis zu fünf Spezialisten	Vier Allround-Kämpfer
Landschaften	Land, Innenräume, Weltraum	Land, Innenräume
Waffen	Ca. 10 Projektilwaffen und Granaten, Strahlenwaffen nur in Ausnahmefällen nutzbar	10 Projektil- und Strahlenwaffen, Granaten
Fahrzeuge	Jeep, Panzer, Gleiter, Raumschiff	Jeep, Panzer, Gleiter

Breed



Halo





GROSSE FAHRT In dem mit MGs, Raketen und Kanonen bewaffneten Panzer kann ein ganzes Team zeigen, wie gut es trifft.

GESTALTUNGSFREIHEIT Die kleineren Gebäude können mit Waffengewalt zerstört werden.



UNKAPUTTBAR Die meisten dieser kleinen Roboter sind in der Beta-Version noch unzerstörbar.

von weit entfernten Zielen oder das Bedienen von Schaltern. Die Missionsinhalte sind immer sehr ähnlich: Stets klappert man die vorgegebenen Wegpunkte ab, um dort einige Gegner zu bekämpfen und einen Knopf zu drücken. Da dies aber mal im Wald, mal im Innenhof einer Militärbasis, mal innerhalb eines Gebäudes und selten einmal im Weltraum passiert, ist für optische Variationen gesorgt. Außerdem werden – gelegentlich auch unter Zeitdruck – einige Missionen alleine, im Team, in einem Fahrzeug oder in einem Raumschiff gelöst, so dass auch spielerisch eine Menge Abwechslung herrscht.

Keine Mehrspielerkampagne

Die heiß erwarteten Mehrspielermodi beschränken sich auf herkömmliche Deathmatch-, Team-Deathmatch- und King-of-the-Hill-Varianten. Das ursprünglich versprochene kooperative Spielen der Einzelspielerkampagne ist leider nicht mehr vorgesehen. Mit spannenden Missionen, guten Grafiken und viel Abwechslung ist **Breed** dennoch bestens für ein Duell mit **Halo** gerüstet – vorausgesetzt, die Entwickler bekommen die noch vorhandenen Probleme in den Griff. So gibt es in größeren Schlachten nennenswerte Geschwindigkeitseinbrüche, die Maussteuerung ist überraschend ungenau, einige Gegner erweisen sich als unsterblich und Missionen sind wegen Aufzügen, die nur in eine Richtung fahren, unlösbar. Um den möglichen **Halo**-Killer noch vor **Halo** auf den Weg zu bringen, steht Brat Design also noch jede Menge Arbeit ins Haus. HARALD WAGNER

ERSTEINDRUCK

*Viel Action und eine gesunde Portion Taktik werden in den abwechslungsreichen Missionen viel Spaß ermöglichen – vorausgesetzt, der Spieler lässt sich von den großen Gegnerhorden nicht doch zu aussichtslosen Rambo-Aktionen hinreißen. Damit wird sich **Breed** wohl ein heißes Kopf-an-Kopf-Rennen mit **Halo** liefern.* HARALD WAGNER

Entwickler .... Brat Designs
Anbieter .... CDV
Termin .... September 2003



Laufwerke von ASUS - jetzt geht's rund



SCB-2408-D
Slim-Type-Combo

DVD read: 8x
CD read: 24x
CD-R write: 24x
CD-RW write: 12x
Schreibmodi: TAO, DAO, MS, SAO, PW, RAW, Overburn
Interface: USB 2.0
Cache: 2MB (write) / 512KB (read)
Buffer-Underrun-Technology: FlextraLink / FlextraSpeed

CRW-5224A
Black

CD read: 52x
CD-R write: 52x
CD-RW write: 24x
Schreibmodi: TAO, DAO, MS, SAO, PW, RAW
Interfac : ATAPI / E-IDE
Cache: 2MB
Buffer-Underrun-Technology: FlextraLink / FlextraSpeed

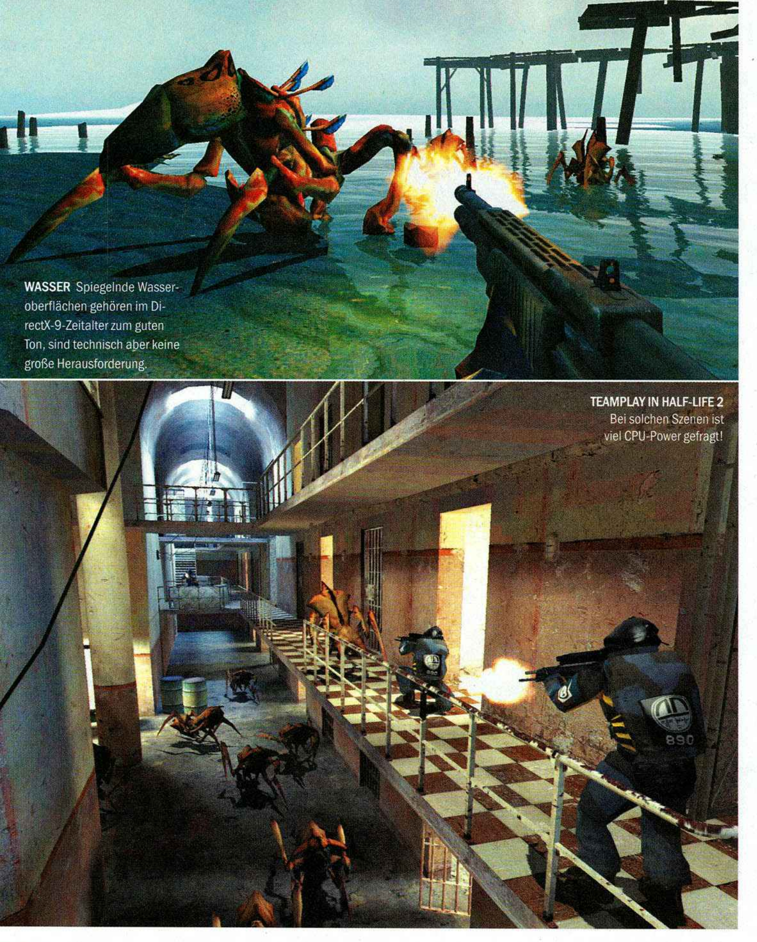
DRW-0402P-D
Dual-DVD-Brenner

CD read: 32x
DVD read: 12x
CD-R write: 16x
CD-RW write: 8x
DVD-R write: 4x
DVD-RW write: 2x
DVD+R write: 4x
DVD+RW write: 2.4x
Schreibmodi: TAO, DAO, SAO, PW
Interface: ATAPI / E-IDE
Cache: 2MB (write) / 512KB (read)



Fit für **Half-Life 2** und **Doom 3**?

Wir sagen Ihnen, **welchen Hardware-Hunger** Sie von **Doom 3** und **Half-Life 2** erwarten dürfen.



WASSER Spiegelnde Wasseroberflächen gehören im DirectX-9-Zeitalter zum guten Ton, sind technisch aber keine große Herausforderung.

TEAMPLAY IN HALF-LIFE 2 Bei solchen Szenen ist viel CPU-Power gefragt!

Den E-Mails der PC-Games-Leser nach zu urteilen, gibt es derzeit nur ein Thema: die Hardware-Anforderungen von **Half-Life 2** und **Doom 3**! Die einen suchen händeringend nach Tipps und Infos, um ihren Rechner schnell und preisgünstig für die Super-Shooter aufzurüsten. Die anderen wollen nur schlicht und ergreifend wissen, ob „meine alte Möhre für **Doom 3** noch genug Power hat?". Leider lassen sich die vielen Anfragen nicht ohne weiteres beantworten – für glasklare Aussagen müssen wir auf die ersten Benchmarks mit **Half-Life 2** und **Doom 3** warten. Dennoch ergibt sich anhand von Interviews mit den Entwicklern, diversen Forenbeiträgen und der Analyse von Screenshots und Videos ein ungefähres Bild der Hardware-Anforderungen. Denken Sie dennoch daran: Die in diesem Artikel aufgeführten Hardware-Anforderungen sind rein spekulativ. Und ob ein Spiel schnell genug läuft oder nicht, hängt immer noch von Ihrem subjektiven Empfinden ab.

Hardware-Anforderungen Half-Life 2

Die Liste der geplanten **Half-Life 2**-Features beschert anderen Entwicklern tiefe Sorgenfalten auf der Stirn. Intelligente Gegner und Teamkameraden, weitläufige Außenlevels, aufwendige Innenlevels, Partikeleffekte, eine realistische Spielphysik, lebensechte Körper- und Gesichtsanimationen sowie Grafikeffekte aus der Pixel-Shader-Kiste – das liest sich eher wie eine Wunschliste denn wie etwas, das heutzutage tatsächlich machbar ist. Wieso? Wir erklären es Ihnen: Die Berechnung der künstlichen Intelligenz ist seit jeher die Aufgabe des Prozessors, Gleiches gilt für die Physik, Animationen und die Partikeleffekte. Wer das E3-Video von **Half-**

HALF-LIFE 2
Vorauss. Minimal-Anforderungen:
1 GHz, 256 MB RAM, Geforce2
Vorauss. Optimal-Anforderungen:
3 GHz, 512 MB RAM, Geforce4 Ti bzw. Geforce FX/Radeon 9500-9800

Life 2 gesehen hat, der weiß: Entwickler Valve hat diese Features auf beeindruckende Weise in **Half-Life 2** eingebaut. All das kostet Unmengen an CPU-Power; so konnte man bei der 20-minütigen E3-Präsentation oft erkennen, dass der Bildaufbau ins Stocken geriet, sobald sich mehrere computergesteuerte Figuren in den Außenlevels bekämpften. Und es ist höchst unwahrscheinlich, dass Valve für diese wichtige Präsentation einen PC mit 2 GHz, 256 MB RAM und Geforce3 benutzt hat – laut Valve-Boss Gabe Newell immerhin die Plattform, auf der man **Half-Life 2** mit allen Details perfekt spielen kann.

Die Ankündigung, man könne **Half-Life 2** gar mit 700 MHz, 128 MB RAM und einer Geforce2 MX zocken, halten wir ebenfalls für sehr optimistisch. Valves Marketing-Mann Doug Lombardi legte erst kürzlich in einem Interview noch mal 100 MHz drauf, räumte aber auch ein, dass man für „das ultimative Spielerlebnis" den schnellsten Pentium 4 inklusive eines aktuellen High-End-Beschleunigers von Ati benötigt. Möglich ist, dass man die Details auf das Niveau von **Half-Life 1** (dt.) zurückfahren kann – das würde dann die 800 MHz, 128 MB RAM und die Geforce2 MX erklären. Doch dagegen spricht die Praxis: Allein Windows XP braucht schon so viel Arbeitsspeicher, dass selbst Shooter wie **Elite Force 2** mindestens 512 MB RAM benötigen, will man sich nicht mit minutenlangen Ladezeiten herumärgern. Wir spekulieren daher auf 1 GHz, 256 MB RAM plus Geforce2-Karte als „spielbare" Minimalanforderungen. Für das von Lombardi angepriesene „ultimative Spielerlebnis" sollte man hingegen eine CPU jenseits von 2,2 GHz, 512 MB RAM sowie eine DirectX-9-fähige Grafikkarte besitzen. DIRK GOODING

DOOM 3

Vorauss. Minimal-Anforderungen: 1,4 GHz, 256 MB RAM, Geforce3

Vorauss. Optimal-Anforderungen: 2,2 GHz, 512 MB RAM, FX 5600-5900/Radeon 9500-9800



PROTZIG Ein Grund für die wahrscheinliche CPU-Limitierung von Half-Life 2 sind die aufwendig gestalteten Außenlevels.

SCHATTIG Diese Szene aus Half-Life 2 erinnert grafisch an Doom 3.

Hardware-Anforderungen **Doom 3**

Wie es mit **Half-Life 2** ungefähr aussieht, wissen wir jetzt. Doch was ist mit **Doom 3**? Dazu erst mal ein Ausflug in die wunderbare Welt der Technik.

Anders als in **Half-Life 2**, wo die Levels aus Performance-Gründen statisch mit Dark und Light Maps ausgeleuchtet sind, wird Licht und Schatten in **Doom 3** komplett dynamisch erzeugt und passt sich somit jeder Veränderung an. Technisch gibt es unterschiedliche Möglichkeiten, diese extrem aufwendige Art der Beleuchtung zu realisieren. Programmier-Guru John Carmack hat sich in **Doom 3** für eine Methode entschieden, welche ziemlich hohe Anforderungen an die Grafikkarte stellt. Allerdings fällt dabei auch für die CPU noch relativ viel Arbeit an, so dass Carmack den Prozessor an anderer Stelle entlasten musste – bei der Geometrieberechnung. **Doom 3** ist demnach mit ziemlicher Sicherheit auf verwinkelte Innenlevels mit geringer Sichtweite beschränkt, deren Wände aus wenig mehr als einer Hand voll Polygonen bestehen. Gleiches gilt für die Modelle, welche allesamt eine kantige Silhouette besitzen. Damit es trotzdem nach was aussieht, werden sämtliche Details über Bump Maps erzeugt – das sind Texturen mit Tiefen-Informationen. Der Trick: Fällt Licht auf eine mit Furchen, Kanten oder sonstigen geometrischen Details verzierte Bump Map, dann werfen die eigentlich nur aufgemalten Strukturen einen korrekten Schatten (siehe Bild unten links). Was bedeutet das alles für die Hardware-Anforderungen? Die dynamische Beleuchtung in **Doom 3** ist ein technischer Kraftakt, der zurzeit nur von High-End-Grafikkarten mit hoher Füllrate in akzeptabler Geschwindigkeit bewältigt werden kann. Alle anderen Berechnungen, sei es Animationen, Physik oder die künstliche Intelligenz, dürften dagegen nicht so stark ins Gewicht fallen. Ohne Geforce4 Ti/Geforce FX oder Radeon 9500 bis 9800 Pro sollte man keine Frameraten jenseits von 25 Bildern pro Sekunde erwarten. Weil auch der Prozessor bei der Schattenberechnung kräftig mitackern muss und nebenbei noch seine üblichen Aufgaben zu erledigen hat, tippen wir auf mindestens 1,4 GHz Prozessorpower. In Verbindung mit 256 MB RAM wird man **Doom 3** dann wohl spielen können – anspruchsvolle Spieler dürfen sich aber schon mal auf 512 MB RAM und 2 GHz einstellen. Dass **Doom 3** ein Hardware-Fresser wird, weiß wohl auch Publisher Activision: In den Release-Listen für dieses Jahr taucht der Shooter nicht auf und wird für das erste Quartal 2004 erwartet. Allerdings spricht hier id Software das letzte Wort – gut möglich, dass John Carmack und seine Kollegen warten wollen, bis mehr PC-Spieler Hardware wie die Geforce4 Ti oder eine CPU mit deutlich mehr als 1,4 GHz besitzen.

AUGENWISCHEREI Mit Bump Maps lassen sich mit wenig Rechenaufwand kleinste Oberflächendetails wie die Rippen dieses Zombies darstellen.

SCHATTENSPIELE Diese feinen Schatten erinnern an Splinter Cell, basieren aber technisch auf einer völlig anderen Methode.



FRAUENPOWER Das Programm Mercury wird zum wichtigen Weggefährten für Jet.

HARTE BROCKEN Auch die aus der Filmvorlage bekannten Panzer sind mit von der Partie.

VERURTEILT Der Hohe Rat des Kernels gibt Jet eine letzte Chance.

RAKETENWURM Hier kämpft Jet gegen einen übergroßen Seeker, der Ma3a bedroht.

DICHT DRAN Mithilfe eines Zusatzprogramms kann Jet zum besseren Zielen an seine Gegner heranzoomen.

Tron 2.0





Wenn Ihr PC das nächste Mal abstürzt oder die neueste Demo-Version den Dienst verweigert, **treten Sie der Software doch einfach gehörig in den Hintern.**

Industriespionage, Viren im Firmennetzwerk, feindliche Übernahme – gleich drei Albträume eines jeden Großunternehmers werden in der Fortsetzung zum Spielfilm **Tron** Wirklichkeit. Und die erscheint nicht auf der großen Leinwand, sondern macht sich auf Ihrer Festplatte breit. Dann werden Sie Zeuge, wie Jet Bradley vom Computersystem Ma3a erst digitalisiert und dann ins Firmennetzwerk des Softwareunternehmens seines Vaters eingespeist wird, um dort höchstpersönlich einem bösartigen Virus den Garaus zu machen. Dummerweise halten die meisten Programme Jet selbst für den Auslöser des Virus, so dass prompt die Häscher des Kernels Jagd auf den digitalen Neuling machen. Zum Glück ist Jet während seiner Odyssee nicht auf sich allein gestellt. Ein hilfsbereites Byte steht ihm zur Seite, gibt Tipps, öffnet so manches verschlossene Datenportal und hat immer einen frechen Spruch abrufbereit.

Grell, aber gut

Der neue Ego-Shooter aus dem Hause Monolith (**No One Lives Forever 1** und **2**) hebt sich vor allem optisch von der Genre-Konkurrenz ab. Während sich Titel wie **Half-Life 2**, **Doom 3** oder auch **Unreal 2** in die Gipfel der grafischen Gigantomanie aufschwingen, ist bei **Tron 2.0** Schlichtheit Trumpf. Zwar springen die grellen Neonlichter der Umgebung sofort ins Auge, doch blühende Landschaften und in Echtzeit geifernde Dämonen sucht der Spieler hier vergebens. Stattdessen findet er geometrische Umgebungen, deren leuchtende Konturen 80er-Jahre-Charme haben.

In dieser bizarren Landschaft aus Schaltkreisen und Schnittstellen beginnen Sie Ihre Suche nach dem Ursprung des Virus – bewaffnet mit einer der berühmten Discs. In **Tron 2.0** schleudern Sie diese allerdings nicht nur in sportlichen Wettbewerben gegen andere Gladiatoren, sondern lösen damit auch Programme wie „ad-banner.exe" oder „spam_filter.exe" in ihre binären Bestandteile auf und betätigen sich als Virenscanner, indem Sie die giftgrüne Invasion vernichten.

Update erfolgreich

Auch spielerisch bietet **Tron 2.0** einiges an Abwechslung. Da Jet ein Programm ist, können Sie ihn stetig weiterentwickeln – vorausgesetzt Sie finden die in den Levels versteckten Upgrades, mit denen Sie Charakterwerte wie Stärke oder Verbindungsgeschwindigkeit aufrüsten. Außerdem haben Sie die Möglichkeit, Programme in Jets knapp bemessenen Speicherplatz zu laden. Diese Programme ähneln den Implantaten aus **Deus Ex** und verschaffen Ihnen stärkere Rüstungen, lassen Sie weiter springen oder statten Sie gar mit neuen Waffen aus – neben der Disc stehen Jet für die digitale Schnitzeljagd nämlich auch diverse Laserwaffen zur Verfügung.

Wenn Sie nicht gerade Ihre Feinde in den Papierkorb verschieben, lösen Sie Schalterrätsel. Ob Sie nun einen Modem-Anschluss konfigurieren oder einen Prozessor übertakten: Die Rätsel in **Tron 2.0** gehen nur selten über das Aktivieren von Schaltern in der richtigen Reihenfolge hinaus.

Moderne Gladiatoren

Innovativ präsentiert sich dagegen der Mehrspielermodus. Während Sie in den Lightcycle-Rennen via Netzwerk oder Internet mit Freunden um Leben und Tod rasen, bieten die Disc-Arenen unverbrauchten Deathmatch-Spaß – in allen Arenen ist die Umgebung aktiv ins Spielgeschehen eingebunden. Ob die Kombattanten auf Ringen über einem Abgrund schweben, die sich durch gezielten Beschuss auflösen lassen, oder hinter scheinbar massiven Würfeln Deckung suchen, die innerhalb weniger Sekunden erst durchsichtig und dann zur tödlichen Falle werden – Spaß ist garantiert.

Speichermanagement

Tron 2.0 ergänzt das Prinzip klassischer Ego-Shooter um diverse Rollenspiel-Anleihen. Wir erklären Ihnen, wie Sie Jet optimal tunen.



1) Analyse unbekannter Programme
2) Mit dem Virus infiziertes Programm
3) Bereinigen infizierter Programme
4) Defragmentierung von Sektoren
5) Jets aktueller Versionsstatus und Charakterwerte
6) Freier Speicherplatz
7) Fragmentierter Sektor

Premiere auf der Games Convention

Besucher der diesjährigen Games Convention in Leipzig haben die Möglichkeit, **Tron 2.0** bereits vor dem weltweiten Verkaufsstart am 26. August ganz legal zu erwerben. Vom 21. bis zum 23. August ist der Titel im Saturn Leipzig direkt am Hauptbahnhof erhältlich. Geld sparen kann jeder, der vor dem Kauf an den Messeständen von Buena Vista Games, THQ oder Saturn vorbeischaut: Mit den dort erhältlichen Gutscheinen bekommen Sie fünf Euro Preisnachlass beim Kauf.

ERSTEINDRUCK

*Programme haben es wahrlich nicht leicht! Die Beta-Version von **Tron 2.0** treibt den Spieler durch einen hohen Schwierigkeitsgrad zur Verzweiflung. Bereits in der kommenden Ausgabe erfahren Sie, ob Monolith den erfrischend anderen Ego-Shooter entschärft hat.* DAVID BERGMANN

Entwickler .... Monolith
Anbieter .... Disney Interactive
Termin .... 26. August 2003

VERBISSEN An einer strategisch wichtigen Straße ist ein heißer Kampf entbrannt.



DECKUNG In den Ruinen eines zerstörten Hauses kann man sich verschanzen.



SCHLAGABTAUSCH Obwohl es sich um einen Taktik-Shooter handelt, kommen solche Duelle gelegentlich vor.

Söldnerkunde im Schnelldurchlauf

Die wichtigsten **Söldner**-Infos finden Sie hier in der Zusammenfassung.

Söldner ist:

- ein Taktik-Shooter mit deutlichem Schwerpunkt auf Multiplayer-Partien. Eingebaute Bots sind vorwiegend Sparringspartner.
- im Jahr 2010 angesiedelt, dadurch stehen recht futuristische Mittel wie die Kommunikation per PDA zur Verfügung.
- ähnlich realistisch wie **Operation Flashpoint**. Dank zerstörbarer Umgebung wirkt es sogar noch dynamischer.
- klassenbasiert, das heißt, es gibt Spieler mit unterschiedlichen Fähigkeiten, etwa Medics, Ingenieure oder Sprengmeister.



DEMOLITION MAN Mit schweren Waffen und Panzern können Sie ganze Gebäude einäschern.



Söldner



AFV, TCM, CMM, UCS und ADS - nicht etwa eine Strophe der Fantastischen Vier, sondern **die Zutaten eines möglichen Operation-Flashpoint-Killers**

Zentrum für Entsorgungstechnik" prangt in großen Lettern an der Front des Hattinger Bürogebäudes – was die im sechsten Stock beherbergte Firma Wings Simulations entwickelt, mutet allerdings ganz und gar nicht entsorgungswürdig an: Der Taktik-Shooter **Söldner** überrascht durch innovative und gut durchdachte Features. Die fünf interessantesten stellen wir Ihnen nun vor.

Advanced Destruction System

Egal ob **Counter-Strike**, **Operation Flashpoint**, **Raven Shield**, **Ghost Recon** oder **Battlefield 1942** – alle bisherigen Multiplayer-Shooter unterscheiden sich durch einen wesentlichen Aspekt von Wings vielversprechendem Taktik-Shooter: statische Maps. Das bedeutet, man kann zwar an bestimmten, vorgegebenen Stellen Kisten oder Glasscheiben zerschießen, aber nicht frei nach Schnauze ein komplettes Dorf demolieren. Ganz anders **Söldner**: Hier dürfen Sie einfach alles sprengen – Häuser, Zäune, Fahr- und Flugzeuge und sogar ganze Baumgruppen.

Da alle Schäden gespeichert werden, sieht das ursprünglich idyllische Kampfgebiet nach wenigen Runden tatsächlich aus wie ein heiß umkämpftes Schlachtfeld. Das dynamische System lässt sich natürlich auch strategisch nutzen. So können Sie sich beispielsweise in den Kronen umgekippter Bäume oder in größeren Kratern vor Gegnern verstecken, um dann aus dem Hinterhalt zuzuschlagen. Oder Sie äschern einfach das ganze Haus ein, wenn ein gegnerischer Scharfschütze sich hinter den Mauern eingeigelt hat.

Advanced Fighting Vehicles

Abrams Panzer gefällig? Oder haben Sie doch eher Lust auf einen Apache? Und falls das immer noch zu langsam ist, klemmen Sie sich doch einfach hinter den Steuerknüppel einer F-22. Mindestens 39 verschiedene Panzerfahrzeuge, Helikopter und Flieger sind enthalten, alle bis ins Detail ihren realen Vorbildern nachempfunden. Die Steuerung erfolgt dabei problemlos wahlweise per Joystick, Gamepad oder mit der üblichen Maus-Tastatur-Kombination, so dass nach kurzer Eingewöhnungsphase das Handling der Vehikel kein Problem mehr darstellt. Die Gefährte sind übrigens größtenteils auf mehrere Insassen ausgelegt, das heißt, in einem Panzer haben ein Fahrer, ein Kanonenschütze und ein MG-Schütze Platz. Dabei gilt: Je weniger Aufgaben der Einzelne zu tragen hat, desto effektiver das Vehikel. Bei nur einem Mitfahrer, der gleichzeitig für Steuerung und Kanone zuständig ist, erreicht man beispielsweise nur 75 Prozent der Feuerkraft und Geschwindigkeit. Kommt ein separater Schütze dazu, werden beide Werte um 10 Prozent erhöht.

> Häuser, Zäune, Fahr- und Flugzeuge - **hier dürfen Sie einfach alles sprengen**, sogar ganze Baumgruppen.

Tactical Commander Mode

Je größer Teams und Karten sind, desto schwieriger fällt im Normalfall die Koordination. Um angesichts der mehrere Quadratkilometer großen Maps mit Dutzenden Fahrzeugen nicht ähnlich chaotische Zustände wie auf Public-Servern bei **Battlefield** zu verursachen, wurde in **Söldner** der Tactical Commander Mode implementiert. Pro Team kann ein Spieler in die Rolle des Kommandeurs schlüpfen. Dank fortgeschrittener Technik auf den Schlachtfeldern des Jahres 2010 hat man als solcher per PDA Zugriff auf eine Satellitenkarte des Umlands sowie auf Positionsdaten seiner Teamkollegen. Im Übersichtsmodus können Sie dann als Commander mit wenigen Mausklicks Wegpunkte für Ihre Mitspieler setzen, die dann beim jeweiligen Akteur in der 3D-Sicht als deutlich sichtbare Marker in der Landschaft eingezeichnet werden. Daran halten muss sich natürlich niemand, dennoch ist durchdachtes und abgestimmtes Vorgehen auch auf Public-Servern so wesentlich wahrscheinlicher. Angedacht wurde ein solcher Modus übrigens bereits für **Team Fortress 2**.

Unit Customization System

Mehr eine Spielerei für die Multiplayer-Gemeinde denn eine lebenswichtige Option ist das Unit Customization System. Dahinter verbirgt sich die Möglichkeit, von Maske über Handschuhe, Helm, Sonnenbrille und Stiefel wirklich alles an seinem Alter Ego beliebig zu verändern. Dabei stehen nicht nur die üblichen Camouflage-Klamotten zur Auswahl, sondern auch ausgeflippte Kombinationen wie Gasmaske, Holzfällerhemd, Bluejeans und Knieschoner – die gelbe Skibrille nicht zu vergessen. Für optische Abwechslung auf den Servern sowie eine stärkere Identifikation mit dem Bildschirm-Charakter sorgt das allemal, die Online-Community wird es zu schätzen wissen.

Customizable Multiplayer Modes

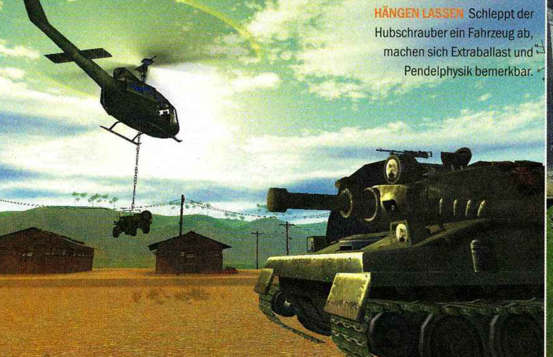
Wenn der Schwerpunkt so eindeutig auf Mehrspieler-Matches liegt, dürfen natürlich auch reichlich Modi nicht fehlen: Sechs „normale" Spielarten wurden eingebaut (Capture the Flag, Team Deathmatch, Bomb Run, Conquest, Assassination, Hostage Rescue). Der Clou: Mithilfe eines einfach zu bedienenden Web-Interface (Serveradministration über den Internet-Browser) können sogar Anfänger ohne großen Aufwand neue Modi erstellen. Ersetzen Sie etwa bei Capture the Flag die Flagge durch ein Fahr- oder Flugzeug, gilt es nicht mehr, eine Flagge abzuholen und zu Fuß zurückzutransportieren, sondern zum Beispiel einen Jeep aus der gegnerischen Basis zu entführen. Wird das Gefährt zerstört, erscheint am festgelegten Punkt einfach ein neues. Profis können anhand der in der Mod-Szene geläufigen Scriptsprache „Python" noch weiter gehen und jede beliebige Variable ändern. So sind auch völlig eigenständige Modi denkbar.

ERSTEINDRUCK

*Wenn Wings Simulations jetzt noch die Performance-Probleme auf Rechnern unterhalb der Zwei-Gigahertz-Marke in den Griff bekommt, steht hier ein echter Konkurrent für **Battlefield** und **Operation Flashpoint** ins Haus. Multiplayer-Fans: unbedingt vormerken!* JUSTIN STOLZENBERG

Entwickler .... Wings Simulations
Anbieter .... Bigben Interactive
Termin .... 3. Quartal 2003

SPIELSPASS GEHT VOR Damit Landfahrzeuge nicht übertrieben behindert werden, hält sich die Dschungel-Dichte in Grenzen.



HÄNGEN LASSEN Schleppt der Hubschrauber ein Fahrzeug ab, machen sich Extraballast und Pendelphysik bemerkbar.



NATURBURSCHEN Infanteristen profitieren von den Tarnmöglichkeiten, die Gräser und Büsche bieten.

MG IM REISFELD Wenn in den Pfahlbauten mal nicht feindliche Einheiten lauern ...

Wehrdienstverlängerung: **Battlefielder im Vergleich**



	Battlefield 1942	Battlefield Vietnam
Entwicklungsteam	Digital Illusions Schweden	Digital Illusions Canada
Schauplatz	2. Weltkrieg (1939 - 1945)	Vietnamkrieg (1965 - 1975)
Anzahl Spieler (max.)	64	64
Kriegsparteien	Alliierte gegen Achsenmächte, spielerisch quasi identisch	USA gegen Nordvietnam. USA mit Vorteilen in der Luft, Nordvietnam mit exklusiver Bonus-Infanterie.
Infanterie-Klassen	Angreifer, Sanitäter, Aufklärer, Panzer-Abwehr, Ingenieur	Die gleichen Klassen mit zusätzlichen Ausrüstungs-Kits + Vietcong
Dominierende Vehikel	Panzer	Hubschrauber
Fuhrpark-Beispiele	M4 Sherman, Tiger, Stalin-Orgel	M551 Sheridan, M55, T-54
Flieger-Beispiele	P-51 Mustang, B-17, Ju 87B Stuka, Messerschmitt BF-109e	UH-1 Huey, CH-47 Chinook, F4 Phantom, MiG-21
Aktuelle Entwicklung	Der zweite Expansion Pack **Secret Weapons of WW II** erscheint im September.	Klassische Rock-Songs der 60er Jahre werden für das Helikopter-Bordradio lizenziert.

Battlefield Vietnam

Der Nächste, bitte: Die Macher des Multiplayer-Megahits Battlefield 1942 haben **den Vietnamkrieg als neues PC-Schlachtfeld erkoren.**

Abwechslungsreich sei der Team-Shooter, edel und gut – dann hat er auch das Zeug zur PC-Games-Referenz. In **Battlefield 1942** kämpfen bis zu 64 Soldaten auf zwei Seiten verteilt um Stützpunkt-Kontrolle. Jeder Spieler kann herumstehende Fahrzeuge, Flieger und Boote benutzen. Ein Solo-Modus erlaubt Trainingskämpfe gegen Bots, aber der volle Spaß entfaltet sich erst online und im Netzwerk. Dieser Weltkrieg-Zwo-Hit ist ebenso taktisch vielseitig wie leicht zugänglich. Eine solche Erfolgsformel lädt zur Wiederholung ein: Die gleichen spielerischen Stützpfeiler sollen auch bei **Battlefield Vietnam** für Spannung sorgen.

Für den Nachfolger hat Programmierteam Digital Illusions die Grafik-Engine gründlich auseinander genommen. Jetzt gibt es Normal- und Bump-Mapping, so weit das Auge reicht. Vom Reservereifen beim Jeep bis zu den Nähten am Rucksack eines Infanteristen wirkt die Spielwelt detaillierter; Pfahlbauten, Tempelruinen und mit Grünzeug überwuchertes Terrain sorgen für Dschungel-Flair.

Das Infanterie-Spielerlebnis soll durch Detailverbesserungen wie realistische Waffenhaltung, individuelle Nachlade-Animationen und spürbare Auswirkung des Wummen-Gewichts verbessert werden. Im Prinzip gibt es dieselben fünf Klassen wie in **Battlefield 1942**; natürlich mit modernerer, dem Vietnamkrieg angemessener Bewaffnung.

Vorsicht, Falle!

Obendrein dürfen Sie zwischen mehreren Ausrüstungs-Kits wählen. Die nordvietnamesische Seite erhält mit dem Vietcong eine sechste exklusive Klasse, die für hinterhältige Aktivitäten prädestiniert ist. Ähnlich wie ein Ingenieur Minen verlegt, kann ein Vietcong Infanterie-Fallen aufstellen oder Fahrzeuge sabotieren: Benutzt dann ein anderer Spieler den entsprechend präparierten Jeep, macht's Kawumm. Außerdem gibt es auf den Karten feste, von allen Spielern benutzbare Hinterhalt-Instrumente. Zum Beispiel ein Stapel Baumstämme, die bei Beschuss talabwärts rollen und Möchtegern-Gipfelstürmer plätten.

Was raschelt da im Unterholz?

In den Vietnam-Szenarien geht der kluge Infanterist öfters mal in Deckung, die detaillierte Darstellung der Boden-Vegetation lädt zur Guerilla-Kriegsführung ein. „Du kannst die Jungs in den Büschen nicht immer sehen, es ist ein völlig neues Spielerlebnis", kommentiert Senior Designer Armando Marini von Digital Illusions die Robb-Bemühungen einiger Spieler im hohen Gras. Mündungsfeuer ist der beste Indikator für die Position getarnter Heckenschützen. Auch in ausgedehnten Grabensystemen lässt es sich prächtig lauern.

Seeschlachten werden bei **Battlefield Vietnam** eine geringere Rolle spielen als im Vorgänger und sich auf Flusslandschaften mit Patrouillenbooten konzentrieren. Dafür tut sich in der Luft einiges, Kampf-Jets wie die amerikanische F4 Phantom oder die sowjetische MiG-21 aufseiten Nordvietnams sind im Einsatz. Besonderen Eindruck schinden Sie mit dem Abwurf einer Napalmbombe. Damit lassen sich zwar nicht ganze Wälder abbrennen, aber allen Gegnern im Schadenskorridor wird ganz schön eingeheizt.

Rotationsprinzip

Die wahren Stars des Spiels sind aber die Hubschrauber. Mit zwei Mann bemannte Kampf-Helis verschaffen sich durch Raketen und MG-Salven Respekt. Transportmodelle können bis zu vier Soldaten schnell an eine andere Position chauffieren. Bei **Battlefield Vietnam** sind Passagiere nicht auf Bordgeschütze angewiesen, sondern können während der Fahrt beziehungsweise des Flugs auch mit ihren Infanterie-Waffen ballern.

Eine Mischung aus Rotorengeknatter und Bordradio sorgt für einen packenden Klangteppich, realistisch abgemischt durch eine komplett neue Sound-Engine. Die Musik hören auch Spieler, die sich außerhalb des Helis aufhalten. Um die Stimmung einzufangen, wie man sie aus Vietnam-Kriegsfilmen kennt, lizenziert Electronic Arts rund 20 passende Lieder – von Rockern wie „American Woman" bis zum „Ritt der Walküre" à la **Apocalypse Now**.

Am Heli abhängen

Eine besondere Helikopter-Spezialität ist der Abschleppdienst: Jeeps, Panzer und Boote lassen sich an einer Kette baumelnd durch die Lüfte befördern. Die Besatzung des Anhängsels darf dabei weiterfeuern. Das Absetzen von Fahrzeugen per Lufttaxi eröffnet ganz neue taktische Möglichkeiten. Übertrieben leicht sollte man sich das so genannte Air-Lifting aber nicht vorstellen, mit der Last am Seil steuert sich ein Hubschrauber träger. Und bitte keinen Bruch dabei heben: Einen Jeep kriegen Sie auch mit einem leichten Heli in die Luft, aber ausgewachsene Panzer können nur dicke Transport-Brummer stemmen.

Spawn Point geht stiften

Für mehr Spieldynamik sollen flexiblere Spawn Points sorgen. Auf US-Seite gibt es einen transportierbaren Stützpunkt: Diese Kiste wird per Heli zur einer beliebigen Zielposition geflogen, wo sie sich dann in eine Basis verwandelt. Während des Flugs kann dieses Handgepäck-Camp vom Feind abgeschossen werden und respawnt erst nach einer gewissen Zeit wieder. Auf der nordvietnamesischen Seite gibt es dagegen einen ebenfalls zerstörbaren Tunnelausgang, der sich an einer beliebigen Stelle ausheben lässt.

Generell wollen die Entwickler, dass sich die beiden Seiten bei aller Liebe zur Balance unterschiedlicher spielen als Alliierte und Achsenmächte im Vorgänger. Auf den Servern von Digital Illusions wird schon fleißig ausprobiert und analysiert. Aktueller Trend von der Playtesting-Front laut Armando Marini: „Unsere Nordvietnam-Spieler sind gerade sehr gut im Klauen von US-Vehikeln ..."

ERSTEINDRUCK

Der Kriegsschauplatz Vietnam wirkt weniger vertraut und abwechslungsreich als die Szenarien des 2. Weltkriegs. Doch technische und spielerische Verbesserungen dürften dieses Mini-Manko kompensieren. Die enorm abwechslungsreichen Helikopter und der verstärkte Schleich-Faktor bei der Infanterie geben ***Battlefield Vietnam*** *einen eigenständigen Charakter, ohne dass sich die Truppe zu weit vom* ***1942****-Spielspaßkern entfernt.* HEINRICH LENHARDT

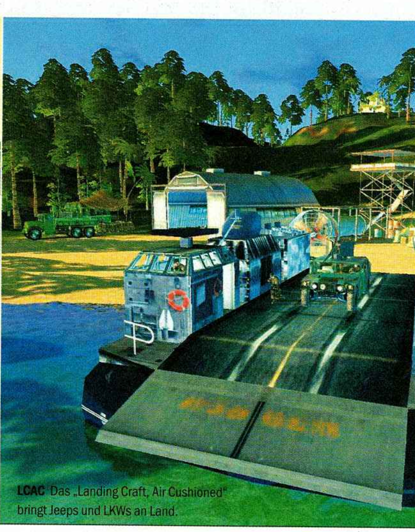
Entwickler .... Digital Illusions Canada
Anbieter .... Electronic Arts
Termin .... 1. Quartal 2004



Joint Operations



TEAMWORK Fast alle Vehikel können von mehreren Teamkollegen bedient werden oder befördern eine Hand voll Kameraden.



LCAC Das „Landing Craft, Air Cushioned" bringt Jeeps und LKWs an Land.

Novalogic will Battlefield 1942 vom Thron stoßen:

Der Black-Hawk-Down-Abkömmling lässt Online-Krieger auf modernen Schlachtfeldern kämpfen.

Die Idee ist nicht gerade neu: Bis zu 64 Internet-Söldner stehen sich in zwei Mannschaften gegenüber: amerikanisch dominierte Joint Operations Forces und indonesische Separatisten. Auf „los!" stürmen die Teams mit einem Dutzend Waffen und fast ebenso vielen Vehikeln aufeinander ein. Neu ist allerdings die Ausrüstung, die zum Einsatz kommt. Anders als beim direkten Konkurrenten **Battlefield 1942** treten die beiden Parteien nicht mit Weltkriegs-Hardware an, sondern mit modernstem Gerät aus US-Beständen.

Hub-Schrabb-Schrabb

Weil szenariobedingt die Levels nahezu alle als Inselgruppen angelegt sind, kommt den Luft- und Seestreitkräften besondere Bedeutung zu. Da gibt es etwa neben kleinen Paddelbooten und waffenstarrenden Patrouillenschiffen flotte Hovercrafts, die komplette Kampfgruppen nebst Fahrzeugen an Land schaffen. Auch die riesigen Chinook-Helikopter schleppen beispielsweise Jeeps ins Einsatzgebiet, sind aber auf den Feuerschutz der bereits aus **Black Hawk Down** bekannten Little Birds angewiesen. Diese Rolle nehmen bei den Landtruppen mit Autokanonen bestückte Humvees ein. Die Steuerung der Vehikel teilen sich meist mehrere Teamkollegen. Während beispielsweise Nummer 1 das Patrouillenboot durch die Kanäle lenkt, klemmen sich vier andere hinter die Bord-MGs, um Luftangriffe aufzuhalten. Die Bedienung soll ähnlich einfach sein wie in Novalogics Helikopter-Action-Simulation **Comanche 4**, von der auch die Grafik-Engine stammt.

Dschungelbuch

Joint Operations verwendet die mittlerweile dritte Version der **Comanche 4**-Engine, die besonders durch ihre realistische Landschaftsdarstellung besticht. Den südostasiatischen Dschungel bringt sie jedenfalls sehr überzeugend auf den Monitor und das Wasser zwischen den Atollen glänzt durch echt wirkende Wellen und Spiegelungen. Weniger detailliert wirken momentan noch die Gebäude und Fahrzeuge, doch die Novalogic-Programmierer geloben Besserung. Auch aus den wenigen Fehlern von **Battlefield 1942** haben sie gelernt: So sollen ein echter Solomodus und Koop-Einsätze die Multiplayer-Schlachten ergänzen.



IN THE NAVY Die Novalogic-Grafiker waren schon immer für ihr Wasser berühmt.

ERSTEINDRUCK

__Joint Operations__ ist eigentlich nichts weiter als eine __Battlefield__-Kopie. Mich stört das nicht, im Gegenteil: Abwechslung zum Weltkriegs-Szenario ist mir mehr als willkommen. Ich hoffe allerdings, dass Novalogic die Spieler- und Vehikelzahlen noch nach oben treiben kann.

RÜDIGER STEIDLE

Entwickler .... Novalogic
Anbieter .... Electronic Arts
Termin .... Dezember 2003



LEIPZIGER MESSE

Messen nach Maß!

Teste die Games der Zukunft

4 TAGE ACTION+

21. 8.-24. 8. 2003

mehr Games

mehr Hardware

mehr Action















WWW.GC-GERMANY.COM

MYSTERIÖS Auch im dritten Teil kann George die Finger nicht von seltsamen Apparaturen lassen.

OFFENSICHTLICH Im Kongo findet George diese Statue. Ob sich das Holz im Drachenmaul wohl entzünden lässt?

SCHÖNHEITSKUR Nico wirkt inzwischen nicht mehr wie eine stolze Emanze. Die neue Weiblichkeit steht ihr gut zu Gesicht.

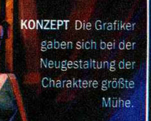




DYNAMISCH Die Gesichter der Charaktere in Baphomets Fluch 3 sprechen wahrhaft Bände. Die Mundbewegungen passen sich unter anderem dynamisch den gesprochenen Texten an.



AUSDRUCKSSTARK Dank ausgefeilter Gesichtsanimationen steht George sein Erstaunen buchstäblich ins Gesicht geschrieben.



KONZEPT Die Grafiker gaben sich bei der Neugestaltung der Charaktere größte Mühe.



LICHT UND SCHATTEN Durch entsprechenden Lichteinfall schaffen Charles Cecil und sein Team eine düstere Atmosphäre.



Revolution-Historie

Lure of the Temptress (1992)



Beneath a Steel Sky (1994)



Baphomets Fluch (1996)



Baphomets Fluch 2 (1997)



Cold Blood (2000)



Baphomets Fluch 3 (2003)



Die Spiele von Revolution waren für ihre Zeit technisch äußerst ausgereift. **Baphomets Fluch 2** sieht selbst für heutige Verhältnisse noch sehr gut aus. Weniger ausgereift klingt hingegen diese überlieferte Gründungsgeschichte des Entwicklerstudios, deren Wahrheitsgehalt wohl nur die Beteiligten selbst kennen.

Als Charles Cecil an einem Abend des Jahres 1990 eine Bar im englischen Sunderland verließ, traf er auf David Sykes, der sich im Regen gerade seine blutige Nase verarztete – Folge einer Schlägerei. Die beiden kamen ins Gespräch und stellten fest, dass sie früher beide in Norfolk gewohnt, stets dieselbe Spielhalle besucht und es dort beide in die Top-10-Liste des hierzulande indizierten **Operation Wolf** geschafft hatten – am gleichen Tag. Als die beiden gemeinsam den Heimweg im Bus antraten, stieg Tony Warriner ein, der gerade aus einem Kylie-Minogue-Konzert gekommen war und sich voller Stolz neben die beiden setzte. Wie sich herausstellte, stand auch Tonys Name in der Top-10-Liste besagter Spielhalle in Norfolk, in die er sich am gleichen Tag gespielt hatte. Dies war die Geburtsstunde von Revolution.

Baphomets Fluch 3

Baphomets Fluch 3 ist die Fortsetzung einer der bekanntesten Adventure-Serien – und es soll **ein ganzes Genre revolutionieren.**

So zumindest beschreibt es Charles Cecil. Der stets gut gelaunte Brite besuchte im Juli die PC-Games-Redaktion – im Gepäck: ein Notebook mitsamt der aktuellsten Version von **Baphomets Fluch 3**. Cecil ist Mitbegründer des Entwicklerstudios mit dem bezeichnenden Namen Revolution und veröffentlichte bereits 1992 mit **Lure of the Temptress** sein erstes Point&Click-Adventure. Zwei Jahre später folgte mit **Beneath a Steel Sky** ein Science-Fiction-Abenteuer, das sich auch vor den legendären **Leisure Suit Larry**- oder **Space Quest**-Serien nicht verstecken musste. 1996 erschien schließlich das Spiel **Baphomets Fluch: Im Schatten der Tempelritter**, eines der beliebtesten zeitgenössischen Adventures, das bereits ein Jahr später mit **Baphomets Fluch 2: Die Spiegel der Finsternis** fortgesetzt wurde. Nach dem minder erfolgreichen Ausflug ins Action-Fach mit dem Agentenabenteuer **Cold Blood** besann man sich wieder auf die alten Wurzeln und bereits im Oktober soll **Baphomets Fluch 3** erscheinen – und ganz nebenbei ein ganzes Genre revolutionieren.

Sympathische Zeitgenossen

Wenn Charles Cecil über Adventures spricht, benutzt er gerne das Wort „contemporary", also zeitgenössisch, und spricht im gleichen Atemzug davon, dass die Entwickler aktueller 3D-Adventures die neuen technischen Möglichkeiten nicht ausnutzen. Sie würden ihre Spiele lediglich anpassen, anstatt das Genre neu zu definieren. Genau dieses Ziel hat er sich für sein aktuelles Projekt gesteckt und nimmt prompt das Gamepad in die Hand, um auch den letzten zweifelnden 2D-Nostalgiker zu überzeugen. Der erste Eindruck von **Baphomets Fluch 3** besitzt dann zugegebenermaßen auch einiges an Überzeugungskraft. Die Umgebungen sind so detailliert und farbenfroh, dass man auf den ersten Blick nicht an eine komplette 3D-Umgebung glauben möchte. Auch die Charaktere wirken realistischer als in den Vorgängern und dennoch wird Fans der Serie beim Anblick von George und Nico warm ums Herz. Zwar sieht Tollpatsch George dem Schlapphutträger Indiana Jones immer ähnlicher und Nico (im Deutschen wieder gesprochen von Franziska Pigulla, die unter anderem auch Gillian Anderson oder Demi Moore ihre Stimme leiht) fährt dank einer Frischzellenkur noch mehr Sexappeal auf, doch die beiden sind klar wiederzuerkennen. Was der amerikanische Lebemann George und die Reporterin Nico in ihrem dritten gemeinsamen Abenteuer erleben werden, ist indes noch nicht bekannt – über die Geschichte deckt Revolution den Mantel des Schweigens. Gewiss ist lediglich, dass die Templer wieder mit von der Partie sind, und die Locations im Kongo lassen vermuten, dass ein weiteres Mal die Beschwörung antiker Gottheiten droht.

> Charles Cecil tut, was er am besten kann: **Er grinst zufrieden** und spricht über Baphomets Fluch 3.

Evolution vor Revolution

Ungewohnt mutet dagegen der Spielablauf an. Da steht George nach einem Flugzeugabsturz mitten im Dschungel vor einem Abgrund – weit und breit kein Pfad in Sicht, der sich mit einem gezielten Druck auf die Maustaste anklicken ließe. Schlimmer noch, nicht einmal ein Mauszeiger ist in Sicht. Während Adventure-Fans die Skeptiker-Mine aufsetzen, tut Charles Cecil das, was er am besten kann: Er grinst zufrieden und spricht über **Baphomets Fluch 3**, über ein zeitgenössisches Adventure. Jetzt erfährt der Zuhörer auch, warum Charles am liebsten mit einem Gamepad spielt. Das Interface von **Baphomets Fluch 3** besteht lediglich aus vier Icons am unteren rechten Bildschirmrand, die dem Layout eines klassischen Pads nachempfunden sind. Sobald George oder Nico einen Gegenstand einsammeln, einen Schalter umlegen oder mit einer Person sprechen können, erscheinen die möglichen Aktionen auf diesen Icons und werden durch einen einfachen Knopfdruck ausgelöst. Das gleiche Interface kommt auch bei den von Adventure-Fans gefürchteten Actionsequenzen zum Tragen. Mit einem simplen Knopfdruck springt George hier beispielsweise über die Klippe. In den meisten Szenen können George und Nico nicht sterben. Wenig später sehen wir eine Szene, in der Nico von der mysteriösen Petra mit einer Waffe bedroht wird – hier hat der Spieler nur wenig Zeit, um mit der bereitliegenden Bratpfanne zuzuschlagen. Charles bezeichnet diese Szenen als interaktive Zwischensequenzen. Sollte der Spieler hier scheitern, muss allerdings nicht auf den letzten Speicherstand zurückgegriffen werden – das Spiel startet unmittelbar vor der gefährlichen Szene.

Sokoban 3D?

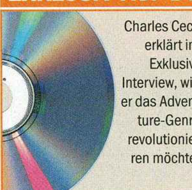
Wirkliche Rätsel gab es hingegen nicht zu sehen. Zwar öffnete Nico in Paris eine Balkontür mithilfe des bekannten Kreditkarten-Tricks, doch wirkliches Abenteuer-Feeling kam noch nicht auf. Größtenteils schoben die beiden Helden Kisten durch die Gegend oder hingen an Vorsprüngen. Da Charles immer wieder beteuerte, dass **Baphomets Fluch 3** seinen Vorgängern in Bezug auf knackige Rätsel in nichts nachstehe, unterstellen wir ihm an dieser Stelle, dass er keinem der Anwesenden den Knobelspaß verderben wollte, und freuen uns auf ein „zeitgenössisches Adventure". DAVID BERGMANN

ERSTEINDRUCK

*Ich bekenne: Auch ich stehe 3D-Adventures nach dem letzten Ausflug nach Monkey Island oder der **Simon 3D**-Schlappe skeptisch gegenüber. **Baphomets Fluch 3** hinterließ jedoch einen durchdachten Eindruck, der hoffen lässt. Wenn im fertigen Spiel die Rätsel stimmen, kann eigentlich nichts mehr schief gehen.* DAVID BERGMANN

Entwickler .... Revolution
Anbieter .... THQ
Termin .... Oktober 2003

EXKLUSIV AUF DVD



Charles Cecil erklärt im Exklusiv-Interview, wie er das Adventure-Genre revolutionieren möchte.





FERNSICHT Nur weil die Grafik-Engine auf „Tubes" verzichtet, sind derartige Sichtweiten möglich.

AUS DER REIHE GETANZT An dritter Position liegt der Spieler, als Einziger nicht auf der Ideallinie fahrend.

WER ZU SPÄT KOMMT Der C111 war seiner Zeit voraus – und wurde dank Wankel-Motor sofort zum Alteisen ernannt.

RUTSCHPARTIE Die wunderschönen Klassiker eignen sich erstaunlich schlecht für überhöhte Geschwindigkeiten.

Von MBC zu WR: **Die Produkthistorie**

September 2001	Ankündigung **Mercedes-Benz Champions** PC und Xbox
September 2001	Release-Ankündigung für September 2002
April 2002	Umbenennung in **Mercedes-Benz World Racing**
April 2002	Release-Ankündigung für Winter 2002
April 2002	Xbox-Release-Ankündigung für November 2002
August 2002	Release-Ankündigung für Februar 2003
Oktober 2002	Öffentliche Vorführung der PC-Betaversion in Berlin
Oktober 2002	Xbox-Release-Ankündigung für Januar 2003
Oktober 2002	Release-Ankündigung für März 2003
Dezember 2002	Produktankündigung **Mercedes-Benz World Racing** PS2 und GameCube
Januar 2003	Xbox-Release-Ankündigung für Februar 2003
März 2003	Xbox-Release
März 2003	Release-Ankündigung für Mai 2003
März 2003	Umbenennung in **World Racing**
Juni 2003	Release-Ankündigung für August 2003
Juli 2003	Release-Ankündigung für 19. September 2003

World Racing



Nach einer allerletzten Terminverschiebung erreicht World Racing langsam, aber sicher die Zielgerade.

Herbst sollte es werden, genauer gesagt September. Pünktlich zum Ende der Ferienstaus würde man auf leeren Straßen auf die Suche nach dem Geschwindigkeitsrausch gehen. Es scheint, als würden Entwickler Synetic und Anbieter TDK dieses Ziel erreichen – allerdings mit einer Verspätung von genau einem Jahr. Im Gegensatz zu den meisten der branchenweit ohnehin üblichen Verschiebungen diente dieses eine Jahr aber nicht nur der Fertigstellung der geplanten Features, sondern auch dem Hinzufügen zusätzlicher Elemente und dem Beheben von Kritikpunkten, die an der seit März erhältlichen Xbox-Version laut geworden sind.

Der Zeit voraus

Zusätzlich blieb beim Autobauer Mercedes-Benz und beim Tuner AMG die Zeit nicht stehen, so dass Synetic immer neue Fahrzeugvarianten in **World Racing** einbauen musste: Die Entwickler stellten schließlich an sich selbst den Anspruch, alle historisch relevanten und alle zeitgenössischen Mercedes-Autos anbieten zu können. Hier ist Synetic sogar der Zeit voraus: Der SLR ist bereits fertig programmiert, darf aber erst zum Verkaufsstart des Autos und damit per Patch nachgeliefert werden. Auch der LAN-Mehrspielermodus wird nachgeliefert, ein Splitscreen-Modus für zwei Spieler wird bereits in der Verkaufsversion enthalten sein.

Einige Kritikpunkte wurden allerdings nicht angegangen. So wurde bemängelt, dass es sich bei den über 100 im Spiel enthaltenen Fahrzeugen lediglich um unterschiedlich ausgestattete Varianten von „nur" ca. 30 Modellen handelt. Da dies aber die wichtigsten Meilensteine des Automobilbauers sind, Modelle wie die überlange Pullmann-Limousine sich für ein Rennspiel ohnehin nicht eignen und sich alle 100 Modellvarianten trotz der optischen Ähnlichkeiten völlig anders fahren, wurden nicht noch mehr historische Fahrzeuge integriert.

Ausreichend schlecht

Weitaus wichtiger ist für ein Rennspiel ohnehin das Verhalten der Computergegner. Und das soll in den nächsten Wochen noch „verschlechtert" werden: Bislang fahren die Wagen noch so, wie man es von DTM- und Formel-1-Fernsehübertragungen gewohnt ist. Wie an einer Perlenkette aufgereiht, suchen die Rennwagen die Ideallinie und versuchen nur dann zu überholen, wenn der Erfolg sicher scheint. Das sieht nicht nur langweilig aus, sondern drückt auch gehörig auf die Motivation des Spielers. Und so sollen die Fahrerpersönlichkeiten noch individuelle Schwächen bekommen, die der Abwechslung dienen und den Spieler zum Angreifen animieren.

ERSTEINDRUCK

*Höchste Zeit, dass **World Racing** erscheint. Noch sind die Grafiken up to date und die Konkurrenz dünn gesät – schon im Herbst kann sich das mit **Need for Speed: Underground** ändern.* HARALD WAGNER

Entwickler .... Synetic
Anbieter .... TDK
Termin .... 19. September 2003

INTERVIEW MIT ANDREAS LEICHT

„Mercedes ist **sehr zufrieden.**"

PC Games: Der 2001 erstmals genannte Releasetermin war der Herbst 2002. Wie konnte es zu einer Verschiebung von mittlerweile einem Jahr kommen?


ANDREAS LEICHT ist Chef-Designer bei Synetic.

Leicht: „Wir haben **World Racing** ursprünglich als Entwicklung auf dem PC begonnen. Auf dieser Grundlage basierte die Termineinschätzung. Später haben wir uns entschieden, die Xbox-Version vorzuziehen. Leider haben wir bei diesem Wechsel etwas Zeit verloren. Und wir wollten natürlich die PC-Version nicht als reine Portierung auf den Markt bringen, sondern **World Racing** weiter optimieren. Wir hoffen, mit den vielen Verbesserungen in der PC-Version für die lange Wartezeit zu entschädigen."

PC Games: Der Mehrspielermodus wird per Patch nachgeliefert. Wieso?

Leicht: „Zunächst war keine Online- oder Link-Fähigkeit vorgesehen. Das Feedback der Spieler hat allerdings gezeigt, dass ein Mehrspielermodus über LAN oder Netz gewünscht wird. Eine solch tief greifende Ergänzung des Spiels lässt sich nicht so einfach zusätzlich in den Projektplan integrieren. Wir wollen **World Racing** auch über den eigentlichen Release hinaus pflegen und haben uns daher entschlossen, eine Umsetzung eines Mehrspielermodus für **World Racing** zu überprüfen."

PC Games: Anfangs hieß das Projekt **Mercedes-Benz Champions**, mittlerweile **World Racing**. Hat Mercedes-Benz kalte Füße bekommen?

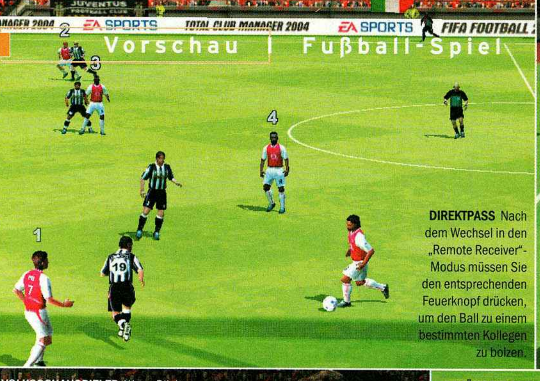
Leicht: „Mercedes-Benz hat **World Racing** in die Kollektion aufgenommen, vertreibt das Spiel intern an die Mitarbeiter und Informationen zum Spiel sind in die Internetangebote der DaimlerChrysler AG aufgenommen worden. Ich entnehme diesen Aktivitäten, dass man bei Mercedes-Benz mit dem Spiel sehr zufrieden ist."

PC Games: Die Xbox-Version ist seit Anfang 2003 auf dem Markt und hat ein positives, aber nicht unbedingt enthusiastisches Echo gefunden. Welche Verbesserungen habt ihr gegenüber der Xbox-Version umgesetzt?

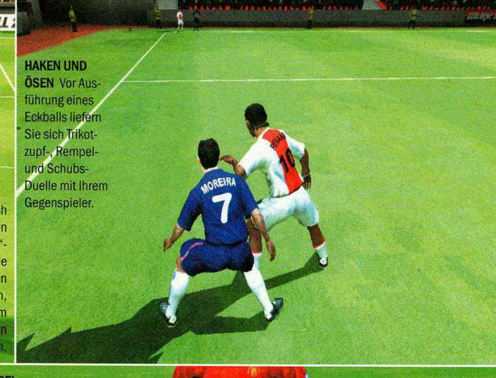
Leicht: „Wir haben uns mit den Kritikpunkten an der Xbox-Version intensiv beschäftigt und versucht, so viele wie möglich zu eliminieren. Es geht um Kritiken am Geschwindigkeitsgefühl, welches wir deutlich verbessern konnten. Auch haben wir uns nochmals der künstlichen Intelligenz gewidmet und konnten auch hier Verbesserungen erzielen."

PC Games: Weitere Unterschiede zwischen der PC- und der Xbox-Version?

Leicht: „Die Grafik wurde ausgebaut und um einige Finessen erweitert. Zum Beispiel wurden die Cockpits nun mit hochauflösenden Texturen versehen. Zudem haben wir Anpassungen in der 3D-Engine gemacht, damit es auf Grafikkarten ab Geforce2 GTS auch gut aussieht und vernünftig spielbar sein wird. Außerdem haben wir die Fahrphysik optimiert und speziell für die verschiedenen Eingabegeräte des PCs angepasst. Die Arcade-Einstellungen wurden verbessert, damit das Handling der Autos besser kontrollierbar ist. An echten Erweiterungen gibt es mit der neuen E-Klasse und dem CLK zwei Typen mit insgesamt 17 Fahrzeugvarianten, außerdem den Hockenheimring, der im Karrieremodus und auch in Missionen befahren werden kann.
Nebenbei haben wir zusätzliche und neue In-Game-Musik sowie einen Musikmanager für eigene Musikstücke. Für Fans haben wir schließlich einen neuen Lackeffekt ins Spiel integriert. Wir sitzen aber auch jetzt noch an einigen weiteren Verbesserungen, nur kann ich diese zurzeit noch nicht bekannt geben. Topsecret! Also ist für weitere Überraschungen gesorgt."



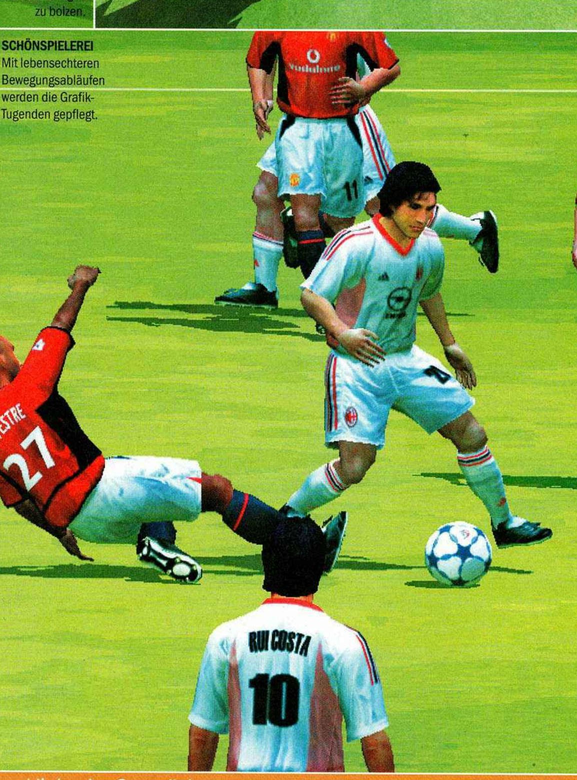
DIREKTPASS Nach dem Wechsel in den „Remote Receiver"-Modus müssen Sie den entsprechenden Feuerknopf drücken, um den Ball zu einem bestimmten Kollegen zu bolzen.



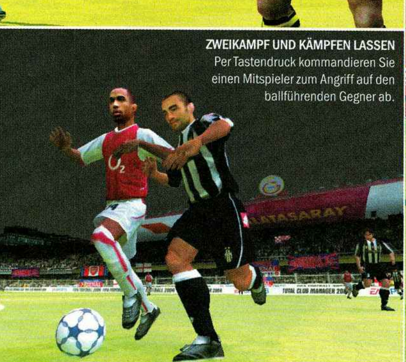
HAKEN UND ÖSEN Vor Ausführung eines Eckballs liefern Sie sich Trikotzupf-, Rempel- und Schubs-Duelle mit Ihrem Gegenspieler.



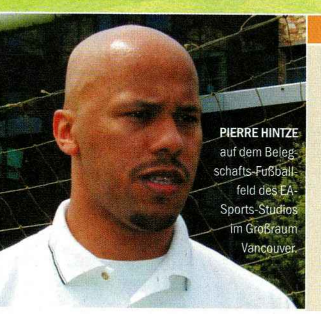
VOLKSSCHAUSPIELER Wenn Blicke grätschen könnten: Animierte Spieler-Gesichter bringen Emotionen rüber.



SCHÖNSPIELEREI Mit lebensechteren Bewegungsabläufen werden die Grafik-Tugenden gepflegt.



ZWEIKAMPF UND KÄMPFEN LASSEN Per Tastendruck kommandieren Sie einen Mitspieler zum Angriff auf den ballführenden Gegner ab.



PIERRE HINTZE auf dem Belegschafts-Fußballfeld des EA-Sports-Studios im Großraum Vancouver.

Klartext: Pierre Hintze im Gespräch

Pierre Hintze trainierte schon beim 1. FC Kaiserslautern mit, doch Kniebeschwerden verhinderten eine aktive Profi-Karriere des gelernten Stürmers. Dafür bringt er jetzt virtuellen Fußball-Stars Taktik und Spielintelligenz bei. Seit 18 Monaten arbeitet der Exil-Deutsche im **FIFA**-Team. Sein persönlicher Lieblingsverein ist der FC Liverpool.

PC Games: Pierre, wie sieht euer Arbeitsplan während eines **FIFA**-Entwicklungsjahres grob aus?
Hintze: „Ich hatte gerade die PC-Version von **FIFA 2003** zu Ende gebracht, zwei Wochen später fing schon der Zyklus fürs nächste Jahr an. Die ersten drei, vier Monate machen mir am meisten Spaß. Jeder Tag ist anders, du bist kreativ und arbeitest eng mit 50, 60 der begabtesten Leute zusammen. Jetzt sind wir ein paar Wochen von Alpha entfernt. Das ist der Punkt, an dem sich der Kokus des ganzen Teams konzentriert auf: „Macht das Spiel fertig!" Die ganzen Designideen, die wir bis zu dem Punkt hatten, müssen jetzt eingebaut werden oder wir müssen sie aussetzen und dann im nächsten Jahr aufnehmen."

PC Games: Wir sorgst du dafür, dass bei über 500 Teams Formationen und Spielerverhalten stimmen?
Hintze: „Die Spitzenteams aus den europäischen Ligen, etwa die Top 50, werden alle handanalysiert. Ich schaue mir die Spieler, ihre Bewegungsabläufe und das Positionsverhalten an. Dann gibt es die groben Formationen: Wenn ich weiß, dass zum Beispiel der 1. FC Saarbrücken eine 4-4-2-Formation spielt, haben wir dafür ein 4-4-2 von der Stange mit bestimmten Bewegungsabläufen. Das Ganze ist ein Sprungbrett, ab dem die künstliche Intelligenz die Kontrolle übernimmt. Wichtig ist, dass wir die Leistungsmerkmale der Spieler umsetzen, dadurch erhältst du zusätzliche Formationsabläufe."

FIFA 2004



Neues aus der Tiefe des Raums: Die FIFA-Macher luden zum Probetraining mit der neuesten Version der Fußball-Referenz ein.

Fußball ist eigentlich ganz simpel: Der Ball ist rund und das nächste Spiel immer das schwerste. Letzteres ist den Spielgestaltern von EA Sports durchaus bewusst, denn die inzwischen zehn Jahre alte **FIFA**-Serie bedarf jeden Herbst einer Fortsetzung. Diese auf dem PC konkurrenzlose Fußballreihe hat seit letztem Jahr einen neuen Kurs eingeschlagen: Oberste Entwicklungspriorität liegt nicht mehr bei der Präsentation, jetzt stehen komplexe Steuerung und realistische Simulations-Aspekte im Fokus. Nach unserem Freundschaftsspiel bei EA Sports in Vancouver zeichnet sich ab, dass **FIFA 2004** der bislang anspruchsvollste Serienvertreter werden könnte.

Das Team dirigieren

Bei einem Fußball-Match steuern Sie jeweils einen von 22 Akteuren. Glaubwürdigkeit und Qualität des Spielablaufs hängen stark davon ab, wie intelligent die computergesteuerten Figuren über den Platz wandeln. Diesen wunden Punkt will **FIFA 2004** auf zweierlei Weise verbessern. Zum einen haben die Spieler jetzt ein Verständnis dafür, wo die anderen Akteure gerade auf dem Platz stehen. Zum anderen bietet die überarbeitete Steuerung noch mehr Möglichkeiten, den Mitspielern Anweisungen zu geben. Wie im Vorgänger können Sie einen Kollegen per Knopfdruck zum Sprint nach vorne veranlassen. In der Abwehr lassen sich jetzt Zweikämpfe quasi delegieren. Per Schultertaste fordern Sie den nächsten Mitspieler auf, sich auf den ballführenden Gegner zu stürzen.

Im Trainingslager haben die Entwickler außerdem fleißig Standardsituationen geübt. Egal ob direkt oder indirekt, Freistöße fallen durch die Wahl zwischen verschiedenen Variationen komplexer aus. Bei Eckbällen sind jetzt die Sekunden vor der Hereingabe des Balls von höchster Wichtigkeit. Ganz wie im richtigen Leben versuchen die Angreifer, sich der Zuwendung ihrer Bewacher zu entziehen. Um den Eckball möglichst frei annehmen zu können, fährt man schon mal die Ellbogen aus und stößt sich vom Widersacher ab. Diese semilegalen Rangeleien werden mit dem rechten Control-Stick des Gamepads ausgeführt. Wer noch kein solches hat, sollte einkaufen gehen; die Steuerung belegt acht Feuerknöpfe.

Zuspiel-Fernbedienung

Außerdem neu: zwei Kopfball-Varianten, eine flachere Flanke, der Versuch, dem Gegner den Ball vom Fuß wegzuspitzeln, und der „Remote Receiver"-Modus für weiträumiges Direktanspiel. Nachdem Sie die entsprechende Taste gedrückt haben, zoomt die Betrachterkamera so weit zurück, bis Ihre vordersten Mitspieler zu sehen sind. Drücken Sie einen von vier Knöpfen, um den markierten Kameraden anzuspielen. Aber nicht trödeln: Andere Manöver sind in diesem Modus nicht ausführbar. Wer zu lange nachdenkt, bekommt das Leder abgeluchst.

Bei den Spielvarianten macht niemand König **FIFA** etwas vor. 17 Vereinsligen werden simuliert. Bei ausgesuchten Ländern ist auch die zweite Liga vertreten. Im neuen Rivalen-Modus treten Sie zu Einzelmatches gegen spezielle „Lieblingsgegner" des gewählten Vereins an – beispielsweise mit Dortmund gegen Schalke.

Mehr zu managen

Am vielversprechendsten wirkt der Karriere-Modus, bei dem man von Saison zu Saison als Manager tätig ist. Neben Geschick auf dem Rasen ist auch Cleverness am Schreibtisch gefragt. Sie entscheiden über Aufstellung, Training und Transfers, um die Saisonziele zu erfüllen. Durch Erfolge ernten Sie Prestigepunkte, die segensreich sind: Die Mannschaft hängt sich bei wachsendem Respekt im Training mehr rein. Umworbene Stars sind eher gewillt, zu Ihrem Verein zu wechseln. Und mit wachsender Punktzahl tauchen Sie auch auf dem Radar anderer Clubs auf, die mit höheren Budgets und Saisonzielen locken. Nettes Extra: Sie können sogar Spielstände mit dem neuen **Fußballmanager 2004** austauschen. Wer zum Beispiel ein Traumteam im Manager-Programm aufgebaut hat, darf es bei **FIFA 2004** selber steuern. Es gibt viel zu tun im neuen **FIFA**; Fußball-Fans können schon mal vorsorglich ihre Fan-Schals aufbügeln.

PC Games: Wie seid ihr darauf gekommen, die Zweikämpfe vor Ausführung einer Standardsituation in den Mittelpunkt zu stellen?
Hintze: „Jedes Mal, wenn ich als Stürmer in einer Eck- oder Freistoß-Situation in den Strafraum gekommen bin, war es viel wichtiger, was ich mit meinem Verteidiger angestellt hatte, als wie der Ball reingespielt wurde. Wir wollten diesen wichtigen Aspekt umsetzen, was in diesen Situationen vor dem Tor stattfindet."
PC Games: Wie ist denn die Zusammenarbeit mit DFB-Coach Erich Rutemöller, der dem **FIFA**-Team beratend zur Seite steht?
Hintze: „Hervorragend, er war einen Tag hier im Studio. Wir haben uns hingesetzt und ihm Löcher in den Bauch gefragt. Zum Beispiel: ‚Wie gehst du mit neuen Profis um, wie gehst du mit Leuten wie Beckham um?' Er sagte: ‚Um ganz ehrlich zu sein: Du kannst einem Typen, der 15 Millionen Euro im Jahr macht, nicht mehr sagen: ‚Ich will, dass du da hoch- und runterackerst.' Du sagst ihm: ‚Es wäre prima, wenn du da hoch- und runterackerst, weil das gut für unsere Mannschaft ist.' Und dann kannst du hoffen, dass er professionell genug ist und ausreichend gesunden Menschenverstand hat, um das umzusetzen.' Ich konnte mich mit ihm hinsetzen und die deutsche Nationalmannschaft auseinander nehmen. Warum Spieler in bestimmten Positionen spielen, wie er seine Aufstellung umbaut und so weiter. Wir arbeiteten auch eineinhalb Stunden an unserem Formations-Editor. Ich hab eine ganze Menge gelernt, das war ein unheimlich hilfreiches Meeting."
PC Games: **FIFA** war eine Zeit lang sehr arcadelastig, erst seit ein paar Jahren legt ihr mehr Wert auf Realismus. Modeerscheinung oder dauerhafter Trend?
Hintze: „Ich bin ein Hardcore-Fußball-Fan und was mich wirklich frustriert, ist, wenn wir versuchen, zu flächendeckend zu sein und dabei Grundprinzipien vom Fußball vernachlässigen. Das ist genau das, was wir nicht mehr machen wollen, und ich glaube wirklich, dass wir weiterhin in Richtung Simulation marschieren."



ERSTEINDRUCK

*Der neue Trend zur Simulation hatte schon **FIFA 2003** gut getan, die nächste Version geht noch stärker in diese Richtung. Bessere Kontrolle beim Spiel ohne Ball und der motivierende Karriere-Modus ragen aus dem großen Kader der neuen Features heraus.*

HEINRICH LENHARDT

Entwickler .... EA Sports Canada
Anbieter .... Electronic Arts
Termin .... Oktober 2003

TEST

STRATEGIE

Petra Maueröder pm@pcgames.de



AUF DER FESTPLATTE: No Man's Land, GTA Vice City, Warcraft 3: Frozen Throne
MULTIPLAYER-FAVORIT: Indiziertes Spiel
EINSAME-INSEL-SPIELE: Rollercoaster Tycoon 2, Fußballmanager 2003, C&C-Sammlung
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Die Sims 2, Max Payne 2
AKTUELLER GEHEIMTIPP: Codename Panzers
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: No Man's Land

Rüdiger Steidle rs@pcgames.de



AUF DER FESTPLATTE: Fluch der Karibik, Pure Pinball, No Man's Land
MULTIPLAYER-FAVORIT: Axis & Allies
EINSAME-INSEL-SPIELE: Bubble Bomb
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Half-Life 2
AKTUELLER GEHEIMTIPP: RC Copter
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Tomb Raider: Angel of Darkness

ACTION

Christian Müller cm@pcgames.de

AUF DER FESTPLATTE: Midnight Club 2, Tomb Raider: Angel of Darkness
MULTIPLAYER-FAVORIT: Rocket Arena 2
EINSAME-INSEL-SPIELE: Rocket Arena 2, Warcraft 3 + Add-on
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Quake 4
AKTUELLER GEHEIMTIPP: Tron 2.0
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Star Wars Galaxies

Dirk Gooding dg@pcgames.de



AUF DER FESTPLATTE: Planetside, Homeworld-2-Beta
MULTIPLAYER-FAVORIT: Planetside
EINSAME-INSEL-SPIELE: Planetside, Imperium Galactica 2
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Galaxy Andromeda, Codename Panzers
AKTUELLER GEHEIMTIPP: Enigma: Rising Tide
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Tomb Raider: Angel of Darkness

ABENTEUER

Thomas Weiß tw@pcgames.de



AUF DER FESTPLATTE: Wizardry 8, Dark Age of Camelot
MULTIPLAYER-FAVORIT: Dark Age of Camelot
EINSAME-INSEL-SPIELE: Counter-Strike, Warcraft 3
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Vampire 2: Bloodlines
AKTUELLER GEHEIMTIPP: Für den Trash-Fan: NINA
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Die Steuerung in Tomb Raider 6

David Bergmann db@pcgames.de



AUF DER FESTPLATTE: No Man's Land, Tron 2.0, Ghost Master
MULTIPLAYER-FAVORIT: Tron 2.0
EINSAME-INSEL-SPIELE: Baphomets Fluch 3, Day of the Tentacle, Black & White
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Indiziertes Spiel Add-on
AKTUELLER GEHEIMTIPP: RC Copter
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: No Man's Land

SPORT & RENNSPIEL

Justin Stolzenberg js@pcgames.de



AUF DER FESTPLATTE: Midnight Club 2, Enemy Territory
MULTIPLAYER-FAVORIT: CPMA, Enemy Territory
EINSAME-INSEL-SPIELE: CPMA, Midnight Club 2, DTM Race Driver
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: NHL + FIFA 2004
AKTUELLER GEHEIMTIPP: Beachking Stunt Racer
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Tomb Raider: Angel of Darkness

Harald Wagner hw@pcgames.de

AUF DER FESTPLATTE: Breed, World Racing, Tron 2.0
MULTIPLAYER-FAVORIT: Tron 2.0
EINSAME-INSEL-SPIELE: Morrowind
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Matrix Online
AKTUELLER GEHEIMTIPP: R/C Copter
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Tomb Raider: Angel of Darkness



So testen wir

Der Wertungskasten

Auf einen Blick: Der Wertungskasten enthält alle Infos, die Sie für Ihre Kaufentscheidung benötigen.

Preis
Die unverbindliche Preisempfehlung des Herstellers. Der Preis fließt aufgrund der erheblichen regionalen Unterschiede grundsätzlich nicht in die Wertung ein.

Termin
Der offizielle Verkaufsstart laut Anbieter

USK
Die Altersempfehlung der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle: noch nicht bekannt, ohne Altersbeschränkung, ab 6 Jahren, ab 12 Jahren, ab 16 Jahren und ab 18 Jahren.

Zielgruppe
Diese redaktionelle Einschätzung bezieht sich neben dem durchschnittlichen Schwierigkeitsgrad auch auf Anspruch und Spieltiefe.

Schwierigkeitsgrad
Welche Optionen stellt das Spiel zur Verfügung? Schwierigkeitsstufen, individuelle Anpassung?

Testcenter: Prozessor
Der Startpunkt des Performance-Balkens gibt die Mindestkonfiguration des Herstellers an. Am Farbverlauf lässt sich ablesen, wann das Spiel akzeptabel läuft (bei Vollton Gelb) und ab welcher CPU eine optimale Spielbarkeit erreicht wird (ab Vollton Grün).

Testcenter: Arbeitsspeicher
Anhand der Farbe sehen Sie auf einen Blick, ob das RAM Ihres PCs ausreicht, um diesen Titel in akzeptabler oder optimaler Qualität spielen zu können.

Testcenter:
Mit welcher Spiele-Performance können Sie mit Ihrer Grafikkarte rechnen? Die Klasse finden Sie anhand der Tabelle auf der gegenüberliegenden Seite heraus.

Pro & Contra
Die wichtigsten positiven und negativen Aspekte, die in der Test-Prozedur aufgefallen sind und die Wertung am maßgeblichsten beeinflussten.

Einzelwertungen
Die Wertungen für Grafik, Sound, Steuerung, Atmosphäre, Spieldesign und Mehrspieler werden genau aufgeschlüsselt; bei großen Tests erläutert die Rubrik „Im Wettbewerb" im Testcenter das Zustandekommen dieser Werte.

TESTURTEIL
FREELANCER

86

ENTWICKLER	ANBIETER
Microsoft	Microsoft
PREIS	**TERMIN**
Ca. € 45,-	18. April 2003
USK	**SPRACHE**
Ab 12 Jahren	Deutsch

ZIELGRUPPE
Einsteiger, Fortgeschrittene

SCHWIERIGKEITSGRAD
Nicht einstellbar: Mittel

MEHRSPIELER
Einzel-PC: 1 | Netzwerk: 128
Internet: 128 | 1 Sp./Packung

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal
Prozessor in Megahertz: 500 – 1.500 – 3.000
Arbeitsspeicher: 128 MB | 256 MB | 512 MB | 1.024 MB
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 | Klasse 2 | Klasse 3 | Klasse 4

PRO & CONTRA
+ Sehr bequeme Steuerung
+ Spannende Hintergrundgeschichte
+ Abwechslungsreiche Grafik
+ Sehr gute Gegner-KI
− Eintönige Missionen

GRAFIK	88%
SOUND	87%
STEUERUNG	94%
ATMOSPHÄRE	83%
SPIELDESIGN	82%
MEHRSPIELER	84%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **STARLANCER** oder **AQUANOX 2** mochten.

Vergleichbare Spiele
In dieser Empfehlung gibt die Redaktion vergleichbare Genre-Konkurrenten an, aber auch Spiele mit ähnlicher Thematik.

Spielspaß-Wertung
Die große Wertung unseres Testurteils gibt die Punktzahl des Einzel- oder Mehrspielermodus an. Je nach Ausrichtung des Spieldesigns steht die Bewertung der Einzelspieler- oder Multiplayer-Variante im Vordergrund. Die jeweils andere Spielvariante wird am Fuß des Testurteils bewertet.

Wertungs-Philosophie

Um ähnliche Spiele miteinander vergleichen zu können, teilt PC Games jedes Spiel in eines von 20 gängigen Genres ein (siehe Top 100 im Einkaufsführer). Jedes getestete Spiel kann maximal 100 Punkte erreichen; diese feine Staffelung ist deshalb möglich, weil die Wertungen nicht von den Geschmäckern eines einzelnen Testers abhängen, sondern im Rahmen einer Redaktionskonferenz entschieden werden. Dadurch ist größtmögliche Objektivität gewährleistet.

> 90%
Die uneingeschränkte Empfehlung der Redaktion: Nur Referenz-Spiele, die in ihrem Genre neue Maßstäbe setzen, werden mit einem „90er" gewürdigt. Vorausgesetzt werden: Erstklassige Grafik, präzise und komfortable Steuerung, sehr guter Sound, durchdachtes Spieldesign, glaubwürdige Atmosphäre. Dieses brillante Spiel müssen Sie einfach haben!

> 80%
Hervorragender Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres uneingeschränkt zum Kauf empfehlen können. Wem das Beste gerade gut genug ist und wer großen Wert auf Qualität legt, ist damit sehr gut beraten.

> 70%
Die zweite Liga – im besten Sinne des Wortes „gute" Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen. Dank besserer Alternativen keine Muss-Titel, aber zum Budget-Tarif empfehlenswert.

> 60%
Mehr gut gemeint als gut gemacht: Wenn Sie die Thematik des Spiels interessiert und Sie kleinere und größere Mängel verzeihen, kommt dieser „befriedigende" Titel unter Umständen für Sie infrage.

> 50%
Gerade noch ausreichend: Angesichts grober technischer Mängel oder spielerischer Durchhänger ist hier allerdings große Leidensfähigkeit vonnöten. Qualitätsbewusste Spiele-Kenner machen einen großen Bogen.

< 50%
Ersparen Sie sich (und Ihrem Geldbeutel) diesen spielerischen Reinfall: Buchstäblich mangelhafte Spiele unter 50 % Wertung gefährden Ihre gute Laune und sollten daher konsequent ignoriert werden.

TESTCENTER

Verlässliche Infos frisch aus dem PC-Games-Testlabor: In drei einfachen Schritten erfahren Sie detailliert, ob und wie die neuesten PC-Spiele auf Ihrem System laufen.

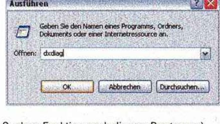
Jedes Spiel stellt individuelle Anforderungen an Ihren PC – mal kommt es auf die Grafikkarte an, mal zählt reine Prozessorleistung und viele Spiele wiederum fordern jede Menge Hauptspeicher. Beispiel **Gothic 2**: Mit einem Pentium 4 3.06 GHz und einer Geforce4 Ti-4600 ruckelt das Spiel bei nur 256 MByte RAM erbärmlich. Weil das schwächste Glied in der Kette den Rest ausbremst, haben wir genau dieses Prinzip in unserem neuen Testcenter berücksichtigt. Anstelle schwammiger Aussagen bekommen Sie bei uns also ganz konkrete Informationen über die Performance eines Spiels mit nahezu jeder Hardware.

Die Vorteile:

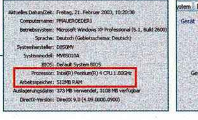
- Anders als bei anderen Magazinen erfahren Sie nicht nur, dass ein Spiel ruckelt, sondern auch warum. Sie erkennen, woran es wirklich hakt.
- Ganz wichtig: Sie erfahren sofort, ob und in welchem Ausmaß sich die Performance bei welcher Hardware-Aufrüstung verbessert.
- Alle gängigen PC-Systeme werden abgedeckt.
- Das System berücksichtigt drei verschiedene Detailstufen sowie die drei wichtigsten Auflösungen in 32 Bit.

Schritt für Schritt:
Zunächst müssen Sie herausfinden, mit wie viel MHz Ihr PC getaktet ist und welcher Chip auf der Grafikkarte sitzt. Falls Sie das nicht ohnehin wissen, geht das am einfachsten mit DXDiag, dem Diagnose-Programm von DirectX:

1. Auf den Windows-„Start"-Button klicken und „Ausführen" wählen.
2. „Dxdiag" eintippen und mit „OK" bestätigen (falls Dxdiag nicht gefunden wird, durchsuchen Sie Ihre Festplatte mithilfe der Suchen-Funktion nach diesem Programm).



3. Auf der Karteikarte „System" finden Sie Prozessor samt Takt sowie den Hauptspeicher, unter „Anzeige" erfahren Sie den Grafikchip.





In jedem der drei Abschnitte signalisieren die gängigen Ampelfarben, ob Sie mit einer unzumutbaren (rot), akzeptablen (gelb) oder hervorragenden Performance (grün) zu rechnen haben.

1. PROZESSOR

Entscheidend für: Levelgeometrie, detaillierte Modelle und Levelobjekte wie Bäume usw., künstliche Intelligenz, Spiel-Physik, Partikel-Effekte, Auflösung in 2D-Spielen

Anhand der Farbskala können Sie die Performance für jede Detailstufe (minimal, mittel, maximal) ablesen. Achtung: Auch wenn verschiedentlich etwas anderes behauptet wird: Der Prozessor hat in 3D-Spielen nichts mit der Auflösung zu tun – dafür ist die Grafikkarte zuständig. Der 3D-Beschleuniger allein berechnet die ganzen bunten Pixel, aus denen sich letztendlich das Bild auf dem Monitor zusammensetzt. Daher sind Aussagen, man bräuchte für eine hohe Auflösung einen schnellen Prozessor, grundsätzlich falsch. Um bei unseren Prozessor-Tests eine Verfälschung der Ergebnisse seitens der Grafikkarte/Auflösung auszuschließen, bilden 800x600 oder 1.024x768 Bildpunkte in Verbindung mit einer schnellen Radeon 9700 Pro die Basis für unsere Messungen.

2. GRAFIKKARTE

Entscheidend für: Auflösung, Farbtiefe, Texturqualität, Spezialeffekte wie Rauch, Nebel, Explosionen, Kantenglättung, anisotroper Filter

PC Games teilt alle gängigen Grafik-Chips in vier Leistungsklassen ein. Wenn Sie einmal die Klasse Ihrer Grafikkarte kennen (siehe Tabelle), können Sie schnell herausfinden, welche Auflösungen möglich sind. Detail-Schalter für Partikeleffekte oder Leveldetails reduzieren in der Regel die Rechenlast für den Prozessor, nicht aber für die Grafikkarte. Deshalb gehen wir bei den Grafikkarten immer von maximalen Details in puncto Texturqualität/Texturauflösung aus und haben Features wie Detailtexturen grundsätzlich aktiviert.

KLASSE 1 DIE MINIMAL-AUSSTATTUNG	KLASSE 2 DIE STANDARD-KARTEN
Geforce256, Geforce2-Serie, Geforce4-MX-Serie, Kyro 1/2, Radeon 7000/7200/7500	Radeon 8500/9000/9100, Geforce3 Ti-200/500, Geforce FX 5200/5200 Ultra
KLASSE 3 DIE PROFI-LIGA	**KLASSE 4 DIE HIGH-END-PLATINEN**
Geforce4 Ti-Serie, Radeon 9500/9600/9600 Pro, Geforce FX 5600/5600 Ultra	Radeon 9500 Pro/9700/9700 Pro, Radeon 9800/9800 Pro, Geforce FX 5800/5800 Ultra, Geforce FX 5900/5900 Ultra

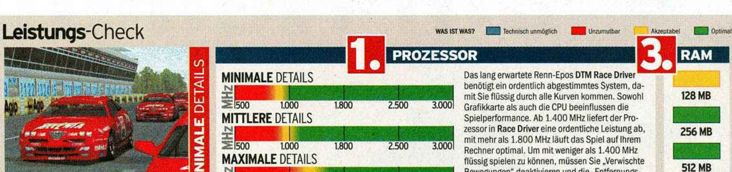
3. RAM

Entscheidend für: Dauer der Ladezeiten, hohe Auflösungen, hochauflösende Texturen, Animationen

256 MByte Hauptspeicher sind Standard und werden von einigen Spielen sogar zwingend vorausgesetzt. Besonders beim Einsatz von Windows XP empfehlen wir Ihnen den Einsatz von 512 MByte Hauptspeicher. Zur zeit sind die Speicherpreise sehr niedrig - Aufrüsten ist also nicht so teuer.

Leistungs-Check

WAS IST WAS? Technisch unmöglich · Unzumutbar · Akzeptabel · Optimal



1. PROZESSOR

MINIMALE DETAILS — MHz 500 · 1.000 · 1.800 · 2.500 · 3.000

MITTLERE DETAILS — MHz 500 · 1.000 · 1.800 · 2.500 · 3.000

MAXIMALE DETAILS — MHz 500 · 1.000 · 1.800 · 2.500 · 3.000

Das lang erwartete Renn-Epos **DTM Race Driver** benötigt ein ordentlich abgestimmtes System, damit Sie flüssig durch alle Kurven kommen. Sowohl Grafikkarte als auch die CPU beeinflussen die Spielperformance. Ab 1.400 MHz liefert der Prozessor in **Race Driver** eine ordentliche Leistung ab, mit mehr als 1.800 MHz läuft das Spiel auf Ihrem Rechner optimal. Um mit weniger als 1.400 MHz flüssig spielen zu können, müssen Sie „Verwischte Bewegungen" deaktivieren und die „Entfernungsgrafik" vermindern.

2. GRAFIKKARTE

800 x 600, 32 BIT FARBTIEFE: KLASSE 1 · KLASSE 2 · KLASSE 3 · KLASSE 4

1.024 x 768, 32 BIT FARBTIEFE: KLASSE 1 · KLASSE 2 · KLASSE 3 · KLASSE 4

1.280 x 1.024, 32 BIT FARBTIEFE: KLASSE 1 · KLASSE 2 · KLASSE 3 · KLASSE 4

KLASSE 1	KLASSE 2
Geforce 256 SDR/DDR, Geforce2 MX/MX-200/MX-400, Geforce4 MX-420, Kyro I	Geforce2 Pro/Ultra/Ti, Radeon 7500, Geforce4 MX-440/MX-460, Kyro 2
KLASSE 3	**KLASSE 4**
Radeon 8500, Radeon 9100/9500, Geforce3/Ti-200/Ti-500, Geforce4 Ti-4200	Radeon 9700/Pro, Radeon 9500 Pro, Geforce4 Ti-4400/Ti-4600, Geforce FX

Im echten Rennzirkus hat veraltete Technik nur wenig Aussichten auf einen vorderen Platz. Das gleiche Prinzip gilt auch bei **Race Driver**, da erst mit einer Geforce3 in 1.024x768 eine in jeder Situation flüssig spielbare Framerate erreicht wird. Besitzen Sie eine ältere Grafikkarte, sollten Sie die Auflösung auf 800x600 verringern. Ebenfalls sollte die Option „Verwischte Bewegungen" deaktiviert werden, **Race Driver** läuft dann knapp 40 Prozent schneller.

3. RAM

128 MB · 256 MB · 512 MB · 1.024 MB

Erst bei detailreichen Strecken zahlt sich Arbeitsspeicher über 256 MByte RAM aus. Mit weniger als 256 MByte kommt es zu kleinen Hängern während des Rennens.



ICH HABE ZWEIMAL „GRÜN" UND EINMAL „ROT" – WAS HEISST DAS JETZT?

Entscheidend ist immer die „schlechteste" Farbe. Beispiel: Wenn Ihre Grafikkarte lediglich „rot" abschneidet, hilft nur eine Aufrüstung – selbst dann, wenn Sie einen 3-GHz-PC mit 1.024 MByte Hauptspeicher Ihr Eigen nennen. Und sollte eines der drei Bauteile (CPU, Speicher, Grafikkarte) mit Gelb bewertet sein, so wird das Spiel auch nur „gelb", sprich akzeptabel, laufen.

Die Icons

Achten Sie auf die Hinweis-Symbole zu Beginn von Vorschau- und Testberichten:



Ab 18
Dieses Spiel ist für Kinder und Jugendliche unter 18 Jahren nicht geeignet.



Tipps & Tricks
Zu diesem Spiel finden Sie Cheats und/oder Komplettlösung in der Tipps-&Tricks-Rubrik.



Video
Auf Heft-CD/DVD: Videos zeigen Szenen direkt aus dem vorgestellten Spiel.



Demo
Bilden Sie sich ein eigenes Urteil: Spielbare Demoversion auf Heft-CD/DVD!

Patch
Ein Bugfix/Update auf der Heft-CD/DVD behebt Fehler und ergänzt Features.



Mehrspieler
Macht besonders zu mehreren Spaß – im Netzwerk oder online.



Online
Reines Online-Spiel – ein Internet-Zugang ist zwingend erforderlich.

Add-on
Bei dieser Zusatz-CD wird der Besitz des Basis-Programms vorausgesetzt.



Vorsicht, Bugs!
Die Verkaufsversion weist Fehler auf, die den Spielspaß beeinträchtigen.





PC-Games-Award
Herausragende Spiele würdigen wir mit dem begehrten PC-Games-Award – und zwar unabhängig von der Gesamt-Wertung. Mit diesem Prädikat ausgezeichnete Titel bürgen für höchsten Spielspaß.



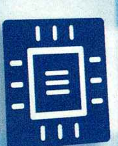
Spiel des Monats
Für das nach Meinung der Redaktion beste Spiel einer Ausgabe verleihen wir den „Spiel des Monats"-Award.















IFA 2003
Die Lust
am Neuen.

Berlin, 29. August – 3. September 2003
www.ifa-berlin.de







Warcraft 3: Frozen Throne

Der PC-Games-Test von **Frozen Throne** ist von vorne bis hinten eine Lobeshymne – und die Umfrageteilnehmer stimmten mit ein. Es gibt kaum etwas am Add-on zu **Warcraft 3** auszusetzen. Lediglich den Schwierigkeitsgrad finden einige an bestimmten Stellen zu hoch. Andere wiederum hätten sich fürs Add-on eine verbesserte Grafik gewünscht. Aber ansonsten ist man sich einig: Blizzard hat – mal wieder – ein exzellentes Stück Software abgeliefert. Ob das nach dem überraschenden Weggang von Bill Roper auch so bleiben wird?

4 FRAGEN AN DEN EXPERTEN

„Spannender und abwechslungsreicher"

PC Games: Sind durch die neuen Einheiten des Add-ons Unausgeglichenheiten im Balancing entstanden?

Brenner: „Ganz im Gegenteil. Das Add-on hat zahlreiche Verbesserungen des Balancings hervorgebracht. So ist das Spiel durch ein neues Kontersystem und vor allem durch die neuen Einheiten und Helden viel spannender und abwechslungsreicher geworden. Das Kontersystem funktioniert folgendermaßen: Jede Einheit hat einen von sieben Angriffstypen und einen von sechs Rüstungstypen. Bestimmte Angriffstypen machen vermehrten oder verringerten Schaden gegen bestimmte Rüstungstypen. Durch dieses System wird zum Beispiel festgelegt, dass Zauberer mit Magieschaden 200 Prozent Schaden gegen Nahkampfeinheiten mit schwerer Rüstung verursachen. Das Gleiche gilt für Fernkämpfer mit Stichschaden gegen große Lufteinheiten mit leichter Rüstung. Viele Einheiten, zum Beispiel Grunzer und Monstrositäten, werden nun wegen einer großen Umstrukturierung des Kontersystems viel häufiger eingesetzt, was dem Spiel sehr zugute kommt."

PC Games: Gibt's in **Frozen Throne** etwas, das unbedingt verbessert werden muss?

Brenner: „Im Moment fehlen im Battle-Net noch einige versprochene Features wie Turniere



ULRICH BRENNER ist Webmaster von Warcraft3.de

und eine Clan-Ladder, doch die werden voraussichtlich in den nächsten Wochen kommen. Sonst ist das Spiel sehr vollständig und bedarf unserer Meinung nach kaum einer Verbesserung, außer Kleinigkeiten im Balancing-Bereich, die immer erst im Laufe der Zeit deutlich werden."

PC Games: Wie hat die Community auf den Weggang von Bill Roper reagiert?

Brenner: „Zuerst war der Schock. Blankes Entsetzen und alleine schon aus Unwissenheit wurden regelrechte Abgesänge auf Blizzard eingeläutet. Allerdings hat sich das nach ein paar Tagen schnell wieder gelegt und die Erkenntnis, dass jeder ersetzbar sei, setzte sich durch – auch wenn das vielleicht nicht unbedingt der Wahrheit entspricht, denn wäre Einstein ersetzbar gewesen? Wir haben auf Warcraft3.de auch eine Umfrage zu diesem Thema durchgeführt. Danach sind 25 Prozent der Meinung, dass es keinen Bill Roper brauche, um weiterhin so gute Spiele zu produzieren. Immerhin 43 Prozent meinen aber, dass es aufgrund seines Weggangs niemals ein **Diablo 3** geben wird. Man konnte also feststellen, dass die Community sehr wohl auf den Weggang reagiert hat. Zuerst stark emotional, dann gefasster und heute kräht kaum noch ein Hahn danach. Wie üblich, in dieser schnelllebigen Zeit."

PC Games: Ist das Cheaten im Battle-Net noch immer ein Problem?

Brenner: „Spezielle Anti-Cheat-Tools, wie sie für 3D-Shooter verwendet werden, gibt es bei **Warcraft 3** nicht, weil die Server von Blizzard selbst betrieben werden. Es laufen Programme im Hintergrund, die Cheater eindeutig identifizieren können. Blizzard bannt alle paar Monate eine große Anzahl von Cheatern temporär aus dem Battle-Net und löscht ihre Accounts, bei wiederholtem Cheaten werden sie permanent gebannt. Leider bleibt das Problem damit trotzdem bestehen. Durch die allmonatlichen Säuberungsaktionen ufert es aber wenigstens nicht aus, so dass man trotz allem angenehm im Battle-Net spielen kann."

So bewerten die PC-Games-Leser (in Schulnoten):

GRAFIK	
Animationen	2+
Grafik (Spielwelt, Effekte)	1-
SOUND	
Kommentare/Sprachausgabe	1-
Musik	1-
Soundeffekte	1-
SPIELDESIGN	
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrades	2
Einsteigerfreundlichkeit	2
Innovationen	2+
Langzeitmotivation	1-
Steuerung	1-

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Würden Sie Warcraft 3: Frozen Throne weiterempfehlen?



Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Das Urteil der PC-Games-Leser: Die Stärken und Schwächen

\+
1. Gelungene Story
2. Neue Einheiten
3. Abwechslungsreiches Missions-Design
4. Stimmungsvolle Atmosphäre
5. Viele Innovationen

–
1. Zu hoher Schwierigkeitsgrad
2. Grafik wurde nicht verbessert
3. Ork-Kampagne ist zu kurz
4. Einheitenlimit zu niedrig
5. Eintönige Einheiten-Sounds

Die Meinung der PC-Games-Leser:

MARKUS KRIEDEMANN, Azubi aus Braunschweig:
„Fast schon mehr als ein Add-on: Viele neue Einheiten und Helden, die die vorhandenen sinnvoll ergänzen und für noch mehr Möglichkeiten sorgen. Eine neue, umfangreiche Kampagne und viele andere Erweiterungen machen das Spiel zu einem Muss für jeden **Warcraft**-Fan."

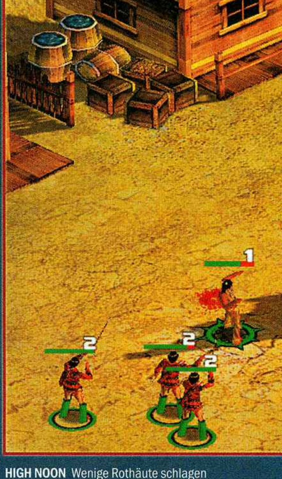
FABIAN KÜHN, Zivildiener aus Nürtingen:
„Einfach genial. So ein Expansion-Set hat es seit **Diablo 2: LoD** nicht mehr gegeben – und das war ja auch von Blizzard. Hier stimmt einfach alles, besonders die Fortsetzung der Story ist einfallsreich gemacht. Auch die neuen Einheiten ergänzen die Rassen an genau den richtigen Stellen."

PETER WOZELKA, Zivildiener aus Leibnitz:
„Die Entwickler von Blizzard haben wieder einmal gezeigt, was sie draufhaben. **Frozen Throne** könnte für mich ohne Probleme als eigenständiges Spiel durchgehen. Die Story ist von Anfang an mitreißend und die gerenderten Sequenzen sind wieder mal genial. Daumen hoch!"

FLORIAN CLAUS, Student aus Mainz:
„Bei **Warcraft 3** fragte man sich schon: Was soll man da noch verbessern? Doch Blizzard schafft es immer wieder, einen zu überraschen. **Frozen Throne** ist perfekt ausbalanciert, bugfrei, spannend und innovativ. Und dies gibt's zu einem hervorragenden Preis! Danke, Blizzard, und weiter so!"



TRAUTES HEIM An einer schneebedeckten Küste haben wir eine kleine Siedlung errichtet, von der aus der englische Missionar auszieht, um Indianerstämme zu bekehren.



HIGH NOON Wenige Rothäute schlagen sich durch eine englische Wüstenstadt.

No Man's Land



Ein Strategiespiel aus deutschen Landen auf dem Weg, die Neue Welt zu entdecken. Ob Sie mit No Man's Land neue Echtzeit-Welten ergründen oder der Titel in den Genre-Fluten untergeht, erfahren Sie im PC-Games-Test!

Vor zwei Jahren lieferte das Mainzer Entwicklerstudio Related Designs mit dem Echtzeit-Strategiespiel **America** einen Achtungserfolg ab. In **No Man's Land** dürfen Sie in drei Kampagnen erneut nach Herzenslust Cowboy und Indianer spielen.

In der ersten Kampagne spielen Sie aufseiten der Spanier. Als Offizier Carvinez werden Sie in die Neue Welt entsandt, um nach dem Rechten zu sehen – die Goldlieferungen in die Heimat bleiben seit einiger Zeit aus. Die Ursache ist schnell gefunden: Der englische Freibeuter Drake hockt wie eine Glucke auf den Reichtümern und lässt sich zufrieden die Sonne auf den Bauch scheinen. Da der skrupellose Tunichtgut nebenbei auch noch arglose Squaws für sich schuften lässt, verbündet sich Carvinez kurzerhand mit einem Indianerhäuptling und bläst in bester Winnetou-Manier zum Angriff auf das Piratennest. Apropos Indianer: In der zweiten Kampagne vertreiben Sie mit Wald- und Prärie-Indianern die englischen Besatzer aus Ihren Jagdgründen. Im dritten und letzten Spielabschnitt verfolgen Sie schließlich die Geschichte der Familie Sanders, die zunächst als Pioniere in das gelobte Land reisen und Jahre später im Namen der Unabhängigkeit gegen England kämpfen.

Einmal Klischee bitte

Die Geschichten der Kampagnen werden von gerenderten Sequenzen eingeleitet und vor, während sowie nach jeder Mission mithilfe von Zwischensequenzen in Spielgrafik weitergesponnen. Kleine Pixelmännchen und größtenteils motivierte Synchronsprecher erzählen dann in moralinsauren Mono- und Dialogen vom Leid der naturverbundenen Ureinwohner, von der Habgier der Eroberer, von Krieg und Frieden. Da werden immer wieder Indianer scheinbar nur zum Spaß hingerichtet, palavern Stammeshäuptlinge minutenlang über die Stahlrösser des weißen Mannes und Missionare werden zu fanatischen Spinnern. Eine echte Handlung mit spürbarer Spannungskurve oder überraschenden Wendungen entwickelt sich nicht. Lediglich die dritte Kampagne rund um Familie Sanders hält durch eine stringente Erzählung konstant bei Laune. Die epischen Geschich-



Da möchte man das Kriegsbeil ausgraben

No Man's Land macht vieles richtig, wartet aber mit diversen Designfehlern auf. Wir fassen die Top 5 der kleinen Nervtöter zusammen.

PLATZ 5: DIE MEHRSPIELERKARTEN
Die meisten der Mehrspielerkarten gerieten etwas zu klein. Vor allem der „Wettstreit um die Eisenbahn"-Modus kommt oftmals zu einem frühen Ende.

PLATZ 4: DIE CHATFUNKTION IM MEHRSPIELERMODUS
Kaum ist der geschriebene Text auf dem Bildschirm erschienen, verschwindet er auch schon wieder. Da kommt selbst Lucky Luke nicht mit.

PLATZ 3: DIE KÜNSTLICHE INTELLIGENZ
Nicht genug damit, dass die eigenen Truppen oftmals Befehle ignorieren – in Scharmützeln behindern Sie sich oftmals gegenseitig.

PLATZ 2: DER WINK MIT DEM ZAUNPFAHL
Um Basen zu sichern, setzen Sie nicht Mauer für Mauer, sondern ziehen ein Quadrat auf. Das passt nur selten ins Konzept und kostet zu viel Holz.

PLATZ 1: DIE UNÜBERSICHTLICHKEIT
Große Schlachten sind selten übersichtlich. Wird ein Soldat vom Pferd geschossen, bleibt der Gaul als Soldat in der Gruppe gelistet – verwirrend.

Die No-Man's-Land-Bedienung



1) Einer Gruppe von Einheiten eine bestimmte Formation zuweisen. Die Indianer beherrschen diese Form der Kriegsführung nicht.

2) Wie aggressiv sollen Ihre Truppen in die Schlacht ziehen? Auf Wunsch reagieren Ihre Männer nicht einmal auf Angriffe.

3) Zusätzlich zu den Verhaltensmustern können Sie Ihren Truppen hier einen Kartenpunkt zuweisen, der verteidigt werden muss.

4) Mit diesem Button schalten Sie die Mini-Map um, so dass Sie Rohstoffe oder militärische Einheiten besser ausmachen können.

5) In Mehrspielerpartien können Sie ein Signal an Ihre Verbündeten senden, um auf Geschehnisse aufmerksam zu machen.

6) und **7)** Mit diesen Buttons selektieren Sie entweder einen Arbeiter, der gerade nichts zu tun hat, oder gleich alle Faulenzer auf einmal.

ten von **Warcraft 3** oder **Age of Mythology** spielen in einer gänzlich anderen Liga.

Andere Länder, andere Sitten

Insgesamt sechs Parteien tragen auf den Schlachtfeldern von **No Man's Land** ihre Streitigkeiten aus: Spanier, Engländer, Siedler, Patrioten sowie Wald- und Prärieindianer, die sich allesamt in ihren Grundzügen gleichen. Um Ihre Einwohner versorgen zu können, errichten Sie stets Wohnhäuser oder -hütten, in Kasernen oder Trainingszelten rekrutieren Sie Ihre Armee und jede Partei giert nach den Rohstoffen Holz, Gold und Nahrung, die Sie neben dem regulären Abbau in Handelskontoren erstehen oder verkaufen können. Auch beim Militär lassen sich nur wenige signifikante Unterschiede zwischen den einzelnen Parteien ausmachen: Ihnen stehen diverse Nah- und Fernkampfeinheiten zur Verfügung, die sich bei Bedarf elegant auf Pferde schwingen. Während die Kolonialmächte bevorzugt auf Pistolen- oder Gewehrschützen setzen, verlässt sich der gemeine Indianerhäuptling eher auf Speerwerfer und Bogenschützen. Allerdings kennen auch die Rothäute das Geheimnis des Schießpulvers und können somit ebenfalls Büchsenträger ausbilden. Lediglich bei schwerem Kriegsgerät sind die europäischen Eroberer wirklich überlegen. Während diese Palisaden mittels Kanonen wie Streichhölzer zerbrechen und vom Wasser aus mit mächtigen Kriegsschiffen angreifen, blei-



ENTFLAMMBAR
Während die Eroberer Gebäuden mit dicken Kanonen zu Leibe rücken, setzen die Rothäute auf Brandpfeile.

ben den Indianern nur Brandpfeile als effektive Waffe gegen Gebäude und auf Wasserwegen darf nur in zweisitzigen Kanus gepaddelt werden. Allen Parteien gemeinsam sind die Erfahrungspunkte, die Ihre Einheiten sammeln. Je länger diese auf dem Schlachtfeld bestehen, desto mehr stecken sie ein und desto stärker hauen sie auf den Putz. Leider dürfen Sie keine Einheiten in die folgende Mission übernehmen und selbst Ihre Helden verlieren nach jeder Mission alle gesammelten Erfahrungspunkte.

Abwechslung geboten

Erweitert wird das militärische Repertoire durch Spezialeinheiten vom Pistolenschützen über den Tierbeschwörer bis hin zum Schmied. Diese Einheiten sind besonders hart im Nehmen und besitzen Spezialfähigkeiten. So schalten Sie Gegner mit nur einem einzigen Hieb aus oder klopfen den einen oder anderen Zauberspruch und lassen beispielsweise einen Meteoritenhagel vom Himmel krachen. In der Einzelspielerkampagne besitzen meist die Hauptcharaktere diese Fähigkeiten und dürfen wie so oft während eines Einsatzes nicht das Zeitliche segnen. Mit ihnen zerstören Sie aufseiten der Indianer englische Versorgungslager, machen zusammen mit dem Spanier Carvinez eine Piratenfestung dem Erdboden gleich oder machen sich mit Ihren Rothäuten zur gezielten Tipi-Terminierung im verfeindeten Stammeslager auf. Related Designs vermied jedoch das klassische „Zerstöre alle gegnerischen Lager"-Missionsziel, so gut es ging. In vielen Missionen müssen lediglich bestimmte Einrichtungen eliminiert werden, ohne dass Sie mühsam komplette Festungen demontieren müssten. Hinzu kommen zahlreiche Kommando-Einsätze, in denen Sie beispielsweise mit einer Hand voll Indianern einen Häuptling aus britischer Gefangenschaft befreien. In anderen Missionen wiederum gehen Sie auf Büffeljagd oder verlegen Eisenbahnschienen.

Das verheißene Land

Optisch steht **No Man's Land** Vorzeigetiteln wie **Age of Mythology** oder **Warcraft 3** kaum nach. Die eigens entwickelte Engine zaubert wunderschöne Ozeane mit reichen Fischbeständen auf den Bildschirm. Sandstrände, die noch nie ein Tourist betreten und verdreckt hätte, laden zum Verweilen ein und Bäume wiegen sich im Wind. Wenn dann auch noch aus indianischen Tipis der Rauch aufsteigt, Büffelherden über die Prärie donnern und qualmende Stahlrösser durch die Einöde fahren, ist die Wild-West-Idylle perfekt. Anteil daran haben auch die detailverliebten Charakteranimationen. Da schwingen sich Ihre Truppen behände auf Pferderücken, laden die Soldaten ihre Büchsen und spannen die Rothäute ihre Bögen – kaum ein Detail, das keine Beachtung fand. Standardmäßig beobachten und steuern Sie das Geschehen aus einem festen Blickwinkel – Sie dürfen die Kamera lediglich zu Show-Zwecken heran- und für größere Übersicht herauszoomen. Im Optionsmenü lässt sich die Kamera jedoch freischalten, so dass Sie die Ansicht auch kippen und drehen können; die Standardperspektive lässt in



SUCHBILD So sieht der Bildschirm nach einer ausdauernden Schlacht aus. Finden Sie alle noch lebenden Stammeskrieger?

So spielt sich No Man's Land

Nicht jede Mission von **No Man's Land** läuft so ab, wie es die Missionsbeschreibung vermuten lässt – oftmals verändern sich die Ziele überraschend. Hier ein Beispiel.



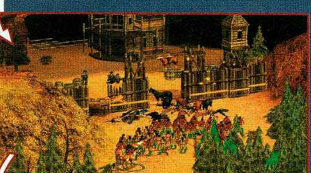
Zu Beginn schlagen wir unsere Zelte am Ufer eines kleinen Flusses auf. Unsere Mission ist es, einen übergelaufenen Indianerstamm zur Rechenschaft zu ziehen.



Im Lager angekommen, machen unsere Truppen kurzen Prozess mit der feindlichen Siedlung. Entweder Sie zerstören alle Gebäude oder brennen lediglich das Häuptlingszelt nieder.



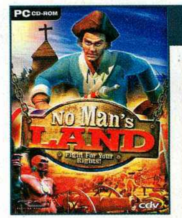
Dem Häuptling ist die Flucht gelungen! Da die Ressourcen um das alte Lager herum aufgebraucht sind, ziehen wir erst einmal mit Mann und Maus in das ehemalige Feindesland.



Auf der Suche nach dem Häuptling greifen wir eine englische Stadt an. Doch in letzter Sekunde rettet sich der Feind in einen Eisenbahnwaggon und flüchtet erneut.



Mit allen Truppen blasen wir zum Großangriff auf das kleine Königreich von General Starr. Diesem gelingt zwar die Flucht, doch den gesuchten Häuptling können wir hier endlich stellen.



TESTCENTER

Inhalt & Features

- 32 Missionen
- 3 Kampagnen
- 6 Parteien
- Über 30 Einheiten
- Spielbare Helden und Spezialeinheiten
- „Wettstreit um die Eisenbahn"-Modus im Mehrspielermodus

Zahlen & Fakten

Genre:	Echtzeit-Strategie
Vergleichbare Spiele:	Age of Mythology, America, Warcraft 3
Entwickler:	Related Designs
Vom gleichen Entwickler:	America
Publisher:	CDV
Adresse des Publishers:	Neureuter Straße 37 b, 76185 Karlsruhe
Telefon des Publishers :	0721-972240
Offizielle Website:	http://www.nomans-land.de
Website des Publishers :	http://www.cdv.de
Website des Entwicklers:	http://www.related-designs.de
Beste Fansite:	Keine Fansite bekannt
Telefon-Hotline (Kosten):	01805-299266 (Montag bis Freitag, 9 bis 19 Uhr)
Altersempfehlung lt. USK:	Ab 12 Jahren
Termin:	Erhältlich
Preis lt. Hersteller:	Ca. € 45,-
Inhalt der Packung:	2 CDs, Handbuch
Sprache Spiel:	Deutsch
Sprache Handbuch:	Deutsch
Durchschnittliche Spieldauer:	30 Stunden

Im Wettbewerb

	Age of Mythology	Warcraft 3	No Man's Land
GRAFIK	**89**	**88**	**87**
Detailreichtum Spielwelt	90	89	87
Detailreichtum Objekte	82	80	80
Vielfalt der Spielwelt	88	91	89
Animation der Objekte	88	91	86
Effekte	88	90	89
SOUND	**93**	**91**	**84**
Musik	93	91	84
Soundeffekte	88	87	83
Stimmen/Kommentar	86	88	79
STEUERUNG	**90**	**90**	**72**
Bedienungskomfort/Navigation	90	90	80
Präzision der Steuerung	90	90	66
Übersichtlichkeit/Perspektive	90	90	90
ATMOSPHÄRE	**89**	**90**	**81**
Spannung/Überraschungen	90	90	59
Realitätsnähe/Glaubwürdigkeit	80	80	83
Story/Dialoge/Kommentare	89	88	70
Inszenierung	88	90	84
SPIELDESIGN	**89**	**90**	**70**
Komplexität /Spieltiefe	90	90	78
Einsteigerfreundlichkeit	84	82	87
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrads	88	85	88
Verhalten der Computergegner	80	83	64
Innovation	77	88	71
MEHRSPIELERMODUS	**90**	**93**	**80**
Abwechslung der Spielmodi	90	93	80
Interaktion mit Mit-/Gegenspielern	80	86	78
Einstellungsmöglichkeiten	90	90	90
TEST-AUSGABE:	PCG 12/02	PCG 08/02	PCG 09/03
WERTUNG:	**92**	**92**	**76**

Pro & Contra

Grafik
- ⊕ Abwechslungsreiche Landschaften
- ⊕ Detailreiche Objekte
- ⊖ Teilweise abgehackte Animationen

Sound
- ⊕ Passende Soundkulisse
- ⊕ Einheiten sprechen in ihrer Landessprache
- ⊖ Einige lustlose Synchronsprecher

Steuerung
- ⊕ Hält sich an Echtzeit-Standards
- ⊖ Umständliches Selektieren von Einheiten

Atmosphäre
- ⊕ Grafik & Sound erzeugen ein dichtes Flair
- ⊖ Schwache Story

Spieldesign
- ⊕ Gutes Tutorial
- ⊖ Kaum Innovationen
- ⊖ Diverse KI-Mängel

Mehrspielermodus
- ⊕ „Wettstreit um die Eisenbahn"-Modus
- ⊕ Über Netzwerk und Internet spielbar
- ⊖ Unzureichende Chatfunktion

WAS IST WAS? Rot: Schlechter als die Vergleichsspiele – Grün: Besser als die Vergleichsspiele

Motivationskurve





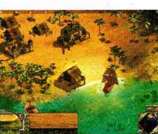
1 Das Tutorial führt einsteigerfreundlich ins Spiel ein, die Story wirkt interessant.



2 Die erste Kampagne ist beendet – kaum Innovationen und keine fesselnde Story.



3 KI-Fehler und die Schwarz-Weiß-Malerei der Story fallen negativ auf.



4 Die letzte Kampagne wird zwar interessanter, steuert sich aber dennoch nicht besser.

Leistungs-Check

WAS IST WAS? Blau: Technisch unmöglich – Rot: Unzumutbar – Gelb: Akzeptabel – Grün: Optimal



PROZESSOR

MINIMALE DETAILS (MHz: 500 – 1.000 – 1.800 – 2.500 – 3.000)

MITTLERE DETAILS (MHz: 500 – 1.000 – 1.800 – 2.500 – 3.000)

MAXIMALE DETAILS (MHz: 500 – 1.000 – 1.800 – 2.500 – 3.000)

Die hauptsächliche Rechenarbeit fällt bei **No Man's Land** der CPU zu. Besonders bei einem weit herausgezoomten Bildausschnitt müssen zahlreiche Objekte gleichzeitig dargestellt werden, was die Spieleperformance beeinträchtigt. Prozessoren mit weniger als 1.800 MHz geht dabei schnell die Puste aus. So richtig wohl fühlt sich das Strategiespiel von CDV erst mit 2.000 MHz. Arbeitet eine langsamere CPU in Ihrem Rechner, sollten Sie die Details herunterregeln.

GRAFIKKARTE

800 x 600, 32 BIT FARBTIEFE: KLASSE 1 (gelb), KLASSE 2 (grün), KLASSE 3 (grün), KLASSE 4 (grün)

1.024 x 768, 32 BIT FARBTIEFE: KLASSE 1 (rot), KLASSE 2 (gelb), KLASSE 3 (grün), KLASSE 4 (grün)

1.280 x 1.024, 32 BIT FARBTIEFE: KLASSE 1 (rot), KLASSE 2 (rot), KLASSE 3 (grün), KLASSE 4 (grün)

KLASSE 1	KLASSE 2
Geforce 256 SDR/DDR, Geforce2 MX/MX-200/MX-400, Geforce4 MX-420, Kyro I	Geforce2 Pro/Ultra/Ti, Radeon 7500, Geforce4 MX-440/MX-460, Kyro 2

KLASSE 3	KLASSE 4
Radeon 8500, Radeon 9100/9500, Geforce3/Ti-200/Ti-500, Geforce4 Ti-4200	Radeon 9700/Pro, Radeon 9500 Pro, Geforce4 Ti-4400/Ti-4600, Geforce FX

Die Grafikkarte wird bei CDVs Echtzeit-Strategie-Titel hauptsächlich durch die sehenswerten Umgebungstexturen gefordert. Für eine ruckelfreie Darstellung in 1.024x768 und maximalen Details wird eine Karte der dritten Klasse vorausgesetzt. Geforce4 Ti und Radeon 9500/9700 haben noch genügend Leistungsreserven für die nächsthöhere Auflösung von 1.280x1.024 Bildpunkten. Alle Grafikeffekte können auch auf älteren DirectX-7-Karten (Geforce2, Geforce4 MX) dargestellt werden.

RAM

- 128 MB (rot)
- 256 MB (gelb)
- 512 MB (grün)
- 1.024 MB (grün)

512 MByte reduzieren bei **No Man's Land** die Ladezeiten spürbar und sorgen für einen flüssigen Spielablauf.

puncto Übersichtlichkeit allerdings kaum Wünsche offen, da hinter Objekten verborgene Einheiten durch ihren Umriss dennoch sichtbar sind. Ebenso komfortabel gibt sich die als Standard etablierte Rechtsklicksteuerung der Einheiten.

Schattenseiten

In anderen Bereichen macht **No Man's Land** technisch eine weniger gute Figur: So entschließen sich Ihre Truppen oftmals erst nach mehrmaliger Aufforderung, Ihren Ordern Folge zu leisten, oder ignorieren den auf aggressiv gesetzten Status und den feindlichen Pfeilbeschuss. Eine andere Schwäche der Programm-KI offenbart sich beim Kommandieren größerer Truppenverbände. Setzen sich diese in Bewegung, stehen sich Ihre Soldaten erst einmal gegenseitig auf den Füßen und fädeln sich danach auf einer Ameisenstraße ein, um sich im Kampf zu einem riesigen Knäuel zu verwirren, in dem sich nichts und niemand gezielt auswählen lässt. Dieses Problem ergibt sich allerdings bereits in friedlichen Zeiten. Gebäude und Einheiten besitzen oftmals seltsame Hotspots – ein Turm beispielsweise will am liebsten im oberen Drittel angeklickt werden und verweigert im unteren Segment die Aussage über genommenen Schaden. Kleinigkeiten zwar, die in ihrer Summe jedoch wertvolle Wertungspunkte kosten.

Fiese Finten

Im Mehrspielermodus stehen alle sechs Parteien zur Auswahl. Letztendlich beschränkt sich die wirkliche Auswahl jedoch auf Eroberer und Indianer, da sich die jeweiligen Fraktionen untereinander kaum unterscheiden. Das verwehrt **No Man's Land** bereits im Voraus den Multiplayer-Ritterschlag, da die taktischen Möglichkeiten durch die geringe Einheitenzahl stark eingeschränkt sind. Dafür dürfen Sie so genannte Gegen-Upgrades erforschen, die gegnerische Arbeiter langsamer arbeiten lassen oder die Hitpoints Ihrer Widersacher senken. Sind diese Upgrades erforscht, können sie von einer speziellen Einheit zeitlich begrenzt eingesetzt werden. Ebenfalls neu ist der „Wettstreit um die Eisenbahn"-Modus, in dem alle Spieler eine Eisenbahnstrecke fertig stellen müssen und dabei sowohl sabotieren als auch sabotiert werden. Somit ist **No Man's Land** auch im Mehrspielermodus ein immerhin kurzweiliges Vergnügen.

DAVID BERGMANN



BIOFUTTER Da den Indianern langsam, aber sicher die Vorräte ausgehen, gehen Sie auf Büffeljagd. Das lockert die Kampagne auf.

MEINUNG
PETRA MAUERÖDER



Ich bin mit der Gesamtsituation unzufrieden.

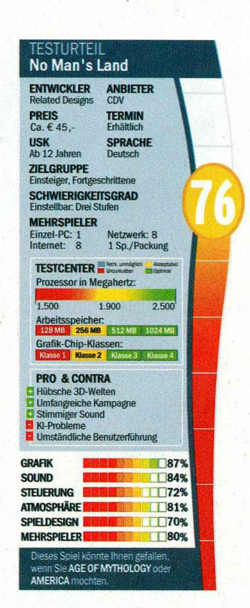
Das Bessere ist der Feind des Guten. Für den Quasi-Vorgänger **America** vom gleichen Entwickler-Stamm waren **Starcraft** und **Age of Empires 2** unerreichbare Messlatten. Und heute? Im direkten Vergleich mit **Warcraft 3** oder **Age of Mythology** ist auch **No Man's Land** „nur" gut. Probleme damals wie heute: farblose Helden, eine recht triviale Story ohne den nötigen Galopp, ein Einheitenbrei ohne klar rausgearbeitetes Stein-Papier-Schere-Prinzip, eine ungenaue Steuerung und wenig organisierte Bleichgesichter, die manch kühn getimten Angriff vermasseln – jetzt wird mir auch klar, warum das damals für General Custer am Little Big Horn schief gehen musste. Dafür trumpfen die Grafiker so richtig auf und zeigen Szenario für Szenario, wo die Schoschonen schön wohnen – die Engine zaubert prachtvolle Landschaften und spielt gekonnt mit atmosphärischen Licht- und Schatteneffekten. Wen die Einheiten- und Upgrade-Flut eines **Warcraft 3** oder **Rise of Nations** überfordert, ist mit dem bodenständigen **No Man's Land** deutlich besser beraten.

MEINUNG
DAVID BERGMANN

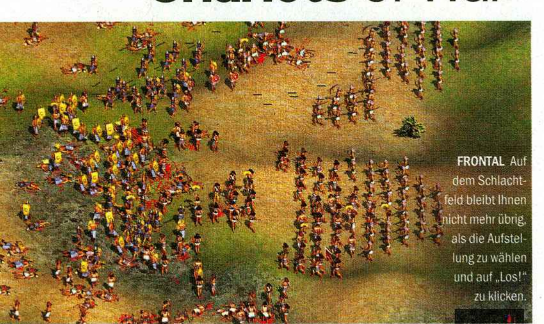


Ein grundsolides Echtzeit-Strategiespiel, das vieles richtig macht.

No Man's Land hätte zweifellos das Potenzial gehabt, der internationalen Konkurrenz die Stirn zu bieten. Letztendlich addieren sich aber viele kleine Unstimmigkeiten zu einem größeren Ärgernis. Die fade Geschichte erinnert eher an Karl-May-Festspiele denn an aufwendig inszenierte Epen. Zu den Problemen der Programm-KI gesellen sich spielerische Schwächen. So versorgt ein Wohngebäude beispielsweise lediglich sechs Einheiten – da das Einheitenlimit bis 125 reicht, ist nach kurzer Zeit vor lauter Herbergen bereits kein Platz mehr in der Basis. Gut gelungen ist hingegen das abwechslungsreiche Missionsdesign, das immer wieder durch Spezialmissionen aufgelockert wird. Ebenfalls sehen lassen kann sich die Präsentation, die mit hübscher Grafikkulisse und Western-Klängen eine stimmige Atmosphäre erzeugt. Letztendlich ist **No Man's Land** ein grundsolides Echtzeit-Strategiespiel, das vieles richtig macht, seine Schwächen aber nicht verbergen kann.



Chariots of War



FRONTAL Auf dem Schlachtfeld bleibt Ihnen nicht mehr übrig, als die Aufstellung zu wählen und auf „Los!" zu klicken.

Auch **vor viertausend Jahren tobten Golfkriege** - zwischen Assyrern, Babyloniern und Hethitern.

An **Legion** (Test in PC Games 1/03) werden sich wohl nur Liebhaber altmodischer Runden-Strategiespiele erinnern – das heißt so gut wie niemand. Deshalb an dieser Stelle noch einmal kurz die Fakten: Eine simple Mischung aus **Civilization**, **Imperialismus** und **Caesar** ruft Sie als Staatenführer und Schlachtenlenker ins alte Rom; dort werden abwechselnd Städte zur Rohstoffproduktion ausgebaut, Truppen ausgehoben und ins Gefecht geschickt. **Chariots of War** ist mit dem Vorgänger fast identisch, hat sich als Schauplatz allerdings den Nahen Osten vor rund 4.000 Jahren auserkoren. Dort kämpfen nicht Römer und Germanen, sondern Ägypter, Nubier und Syrer um die Vorherrschaft. Weil Diplomatie anscheinend noch nicht erfunden wurde, läuft das darauf hinaus, dass alle 58 Stämme über ihre Nachbarn herfallen. Trotzdem wird währenddessen fröhlich Handel getrieben, denn kaum eine Nation produziert von allen neun Ressourcen genug, um die riesigen Armeen zu versorgen. **Chariots of War** spielt sich genauso schön simpel wie **Legion** und macht für kurze Zeit genauso süchtig. Allerdings ist die Luft noch schneller raus als beim Vorgänger, da einfach zu wenig drinsteckt: Selbst die Schlachten laufen automatisch ab. RÜDIGER STEIDLE



TESTURTEIL
Chariots of War

ENTWICKLER Slitherine Software
ANBIETER Koch Media
PREIS Ca. € 40,-
TERMIN Erhältlich
USK Ab 6 Jahren
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Fortgeschrittene, Profis
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: Fünf Stufen
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1, Internet: -, Netzwerk: -, 1 Sp./Packung

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal
Prozessor in Megahertz: 200 / 300 / 400
Arbeitsspeicher: 128 MB / 256 MB / 512 MB / 1024 MB
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 / Klasse 2 / Klasse 3 / Klasse 4

PRO & CONTRA
- + Einfache Bedienung
- + Kaum Einarbeitungszeit
- − Viel zu wenig Diplomatie
- − Kaum Neuerungen zum Vorgänger
- − Immer gleicher Spielablauf

GRAFIK	40%
SOUND	34%
STEUERUNG	70%
ATMOSPHÄRE	22%
SPIELDESIGN	68%
MEHRSPIELER	--%

59

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **IMPERIALISMUS** oder **LEGION** mochten.



Enigma: **Rising Tide**



VOLLE KONTROLLE Mit diesem Mehrzweck-Menü behalten Sie in Gefechten den Überblick.

BREITSEITE In der Außenansicht kommen die Seeschlachten voll zur Geltung.

Flutet die Rohre, bemannt die Geschütze und **macht die Wasserbomben scharf!**

Die Action-Simulation **Enigma: Rising Tide** holt Ihnen die Seeschlachten des Zweiten Weltkriegs mit ungeahnter Leichtigkeit auf den Monitor. Das Ganze spielt in einer Art Parallel-Universum im Jahr 1936, in dem sich Europa – unter der Führung der Deutschen –, die Amerikaner sowie das Bündnis zwischen Japan und der abtrünnigen britischen Navy gegenüberstehen. Nachdem man sich für eine der drei Kriegsparteien entschieden hat, darf man noch zwischen einer Karriere als U-Boot- oder Kriegsschiff-Kapitän wählen – unter dem Strich kommt **Enigma** damit auf etwas mehr als 50 Missionen. Die Aufträge selbst sind Standard: Patrouillen, Jagd auf U-Boote, Konvois schützen und vernichten. Allerdings machen sie selbst Anfängern jede Menge Spaß, was an der einfachen Steuerung der Schiffe sowie den toll inszenierten Seeschlachten liegt. Grafik und Sound torpedieren die Atmosphäre glücklicherweise nicht, vor allem die Wetter- und Welleneffekte sind großartig. Kleinere Explosionen sehen allerdings reichlich schäbig aus. Größter Kritikpunkt: die fehlende Möglichkeit, in den teils schweren Missionen zu speichern. DIRK GOODING

TESTURTEIL
Enigma: Rising Tide

ENTWICKLER Tesseraction
ANBIETER Pointsoft
PREIS Ca. € 45,-
TERMIN Erhältlich
USK Ab 12 Jahren
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Einsteiger, Fortgeschrittene
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: Zwei Stufen
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1, Internet: -, Netzwerk: -, 1 Sp./Packung

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal
Prozessor in Megahertz: 500 / 800 / 1.200
Arbeitsspeicher: 128 MB / 256 MB / 512 MB / 1024 MB
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 / Klasse 2 / Klasse 3 / Klasse 4

PRO & CONTRA
- + Schön inszenierte Seeschlachten
- + Sehr einfache Steuerung
- + Interessante Hintergrundgeschichte
- − Keine Quicksave-Funktion
- − Mangelnde Dokumentation

GRAFIK	80%
SOUND	83%
STEUERUNG	84%
ATMOSPHÄRE	81%
SPIELDESIGN	70%
EINZELSPIELER	79%

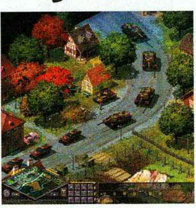
79

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **SILENT HUNTER 2** oder **DESTROYER COMMAND** mochten.


BITTE HINTERLASSEN SIE DAS SCHLACHTFELD SO, WIE SIE ES VORZUFINDEN WÜNSCHEN.
EXKLUSIV AUF DVD!
ENCLAVE
BONUS: 8 ARTWORK-KARTEN!
INKL. 3-D COVER!
LICHT ODER FINSTERNIS?
AUF WELCHE SEITE WIRST DU DICH SCHLAGEN?
Entscheide dich für eine der zwei Kampagnen und kämpf dich durch bombastische Innen- und Außenlevels. Mit Hunderten von Waffen und verheerenden Zaubersprüchen hinterlässt du ein Feld der Verwüstung.
2 KAMPAGNEN • 12 CHARAKTERE • 25 LEVELS • 100 WAFFEN UND ZAUBERSPRÜCHE
SWING! ENTERTAINMENT Media AG
© 2003 SWING! ENTERTAINMENT MEDIA AG. ALL RIGHTS RESERVED. ENCLAVE, SWING! ENTERTAINMENT MEDIA AG AND THE SWING! ENTERTAINMENT MEDIA AG LOGO ARE TRADEMARKS OF SWING! ENTERTAINMENT MEDIA AG. ALL OTHER TRADEMARKS AND COPYRIGHTS ARE THE PROPERTY OF THE RESPECTIVE HOLDERS. DEVELOPED BY STARBREEZE STUDIOS AB. PUBLISHED BY ATARI EUROPE.
ATARI

Total Challenge

Nach einer der längsten Installationen der Spielehistorie nistet sich **Total Challenge** im MODS-Verzeichnis ein. Das inoffizielle **Blitzkrieg**-Add-on von den Machern der **Sudden Strike**-Missions-CDs **Total War** und **Total Victory** bringt eine Vielzahl von Neuerungen: aufwendige, akkurate Bemalungen für sämtliche Truppentypen, über 50 neue Einheiten und Varianten (etwa Bergepanzer) inklusive der Japaner als vierte Fraktion, zusätzliche Landschaftsobjekte (etwa Bäume für Frühling und Herbst) und natürlich zwei Dutzend neue Missionen, teils nach historischem Vorbild, teils mit fiktivem Hintergrund, alle gut bis sehr gut designt. Der einzige Nachteil von **Total Challenge**: es gibt nur Einzelszenarien, keine frischen Kampagnen. RÜDIGER STEIDLE



FLECKTARN Die Tarnbemalungen der Einheiten und die Zusatzobjekte lassen Blitzkrieg noch realitätsnäher wirken.

TESTURTEIL
Total Challenge

ENTWICKLER	ANBIETER
Intex Publishing	NBG
PREIS	**TERMIN**
Ca. € 20,-	Erhältlich
USK	**SPRACHE**
Ab 16 Jahren	Deutsch

70

GRAFIK	81%
SOUND	78%
STEUERUNG	62%
ATMOSPHÄRE	34%
SPIELDESIGN	77%
MEHRSPIELER	--%

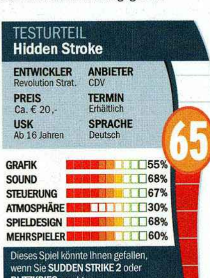
Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **BLITZKRIEG** oder **SUDDEN STRIKE** mochten.

Hidden Stroke

Das offiziell inoffizielle Add-on **Hidden Stroke** lässt im Echtzeit-Taktikspiel **Sudden Strike** kaum einen (Programmbau-)Stein auf dem anderen: Das Schadensmodell wird ausgetauscht, die Reichweitenberechnung geändert, satte 100 neue Einheiten wie Munitionspanzer, Mörser und Haubitzen stoßen zu den vorhandenen, die nun in neuen Tarnbemalungen erstrahlen, und unzählige Grafikobjekte erweitern den generalüberholten Editor. Dazu kommen 21 neue Solomissionen und 24 Mehrspielerszenarien auf größtenteils sowohl grafisch als auch spielerisch aufwendig gestalteten Karten. Bis auf einige kleine Bugs hat **Hidden Stroke** nur ein Problem: **Sudden Strike 2** ist einfach veraltet, da helfen auch Updates nicht mehr viel. RÜDIGER STEIDLE



REICHSTAG Die Leveldesigner haben sich wirklich viel Mühe gegeben.



TESTURTEIL
Hidden Stroke

ENTWICKLER	ANBIETER
Revolution Strat.	CDV
PREIS	**TERMIN**
Ca. € 20,-	Erhältlich
USK	**SPRACHE**
Ab 16 Jahren	Deutsch

65

GRAFIK	55%
SOUND	68%
STEUERUNG	67%
ATMOSPHÄRE	30%
SPIELDESIGN	68%
MEHRSPIELER	60%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **SUDDEN STRIKE 2** oder **BLITZKRIEG** mochten.

G.I. Combat



PIXELHÖLLE Fallschirmjäger erstarren in Ehrfurcht vor einer Papphecke.

Die Close Combat-Reihe **wird dreidimensional.** Und leider auch schlechter.

Die ehemaligen **Close Combat**-Entwickler firmieren mittlerweile als Freedom Games, sind ihrer Erfolgsreihe aber treu geblieben. Auch **G.I. Combat** ist ein im Zweiten Weltkrieg angesiedeltes Echtzeit-Taktikspiel, das Sie zum Anführer einer Hand voll deutscher oder alliierter Soldaten, Geschütze und Panzer macht. Mit denen erobern oder verteidigen Sie Schlüsselstellungen in 25 Szenarien, die Sie entweder einzeln oder in verknüpften Kampagnen spielen können. Anders als bei den Quasi-Vorgängern sind sowohl Gelände als auch Einheiten in **G.I. Combat** komplett dreidimensional – und genau das ist das Problem. Verbündete wie Gegner verlieren sich in einem Texturensumpf. Ständig muss man mit der verkorksten Kamerasteuerung die Perspektive neu justieren, um seine Jungs wiederzufinden. Spätestens nach den ersten zehn Minuten arten die meisten Gefechte in totales Chaos aus. Einsteiger werden so weit gar nicht kommen, denn das spärliche Handbuch lässt genau wie die Tutorials die wichtigsten Fragen unbeantwortet. Sowohl die zum Budget-Tarif erhältlichen Vorläufer als auch der Konkurrent **Combat Mission 2** sind für Taktiker die bessere Wahl. RÜDIGER STEIDLE



TESTURTEIL
G.I. Combat

ENTWICKLER	ANBIETER
Freedom Games	Modern Games
PREIS	**TERMIN**
Ca. € 40,-	Erhältlich
USK	**SPRACHE**
Ab 16 Jahren	Englisch

ZIELGRUPPE
Profis

SCHWIERIGKEITSGRAD
Individuell einstellbar

MEHRSPIELER
Einzel-PC: 1 Netzwerk: 2
Internet: 2 1 Sp./Packung

TESTCENTER Tech. unmöglich / Akzeptabel / Unzumutbar / Optimal
Prozessor in Megahertz: 500 800 1000
Arbeitsspeicher: 128 MB 256 MB 512 MB 1024 MB
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 Klasse 2 Klasse 3 Klasse 4

PRO & CONTRA
+ Kampagnenmodus
+ Historische Einzelszenarien
+ Taktische Tiefe
- Unübersichtlich
- Grausige Grafik

39

GRAFIK	31%
SOUND	45%
STEUERUNG	32%
ATMOSPHÄRE	39%
SPIELDESIGN	40%
MEHRSPIELER	40%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **CLOSE COMBAT** oder **COMBAT MISSION 2** mochten.

Spiel Dir Einen!

...aber richtig!



ber 250 Titel erhltlich!

Die Pyramide findest Du fast überall.
Z.B. bei: Kaufhof, Karstadt, Media Markt, Alpha-Tecc, ProMarkt (Wegert), Schaulandt, Vobis, Atelco, Toys R Us, Marktkauf, real,- sowie im gut sortierten Fachhandel!

www.software-pyramide.de

Highlights des Monats





Grandia 2

10,- €*



Command & Conquer Renegade

10,- €*





Copyright 2003 ak tronic Software & Services GmbH. Alle angegebenen Marken sind Eigentum des jeweiligen Inhabers.
*Unverbindliche Preisempfehlung

Tikal



GETÜMMEL Die Runde hat gerade begonnen und die Expeditionsleiter werden in Position gebracht.

Nach Risiko und Monopoly folgt nun **Der Brettspielklassiker Tikal.**

Der antike Ort Tikal ist Ihr Expeditionsziel in der gleichnamigen Brettspielumsetzung: Im tiefsten Urwald gilt es, sich so viele Maya-Tempel und -Schätze wie möglich unter den Nagel zu reißen, um Punkte zu sammeln und Ihre Gegner auszustechen. Die Regeln sind von der Esszimmertisch-Vorlage übernommen und denkbar einfach: In jeder Runde erhalten Sie eine Karte (Ebene, Tempel unterschiedlicher Werte, Schatzfelder, Vulkankarten), die an das Spielbrett angelegt wird. Danach haben Sie insgesamt zehn Aktionspunkte, um Camps zu errichten, Schätze zu horten, Tempel zu erhöhen (steigert den Wert) oder sie zu besetzen. Sind Ihre Punkte aufgebraucht, ist der nächste von bis zu drei Mitspielern dran. Hauptproblem von **Tikal** ist die fehlende Atmosphäre: Im Match gegen den Computer sitzt Ihnen nun mal niemand gegenüber, mit dem Sie herzhaft über Missgeschicke lachen könnten. Im Vergleich zu Genrekonkurrent **Monopoly** fällt die deutlich verbesserte Perspektive auf: Während es bei dem Parker-Vertreter oft an Übersicht mangelt, darf man die Kamera in **Tikal** frei drehen und zoomen. Für begeisterte Brettspieler, die kurzweilige Unterhaltung für zwischendurch suchen, ist es daher gut geeignet. JUSTIN STOLZENBERG



Euphrat und Tigris



ZWEISTROMLAND Das Spielbrett ist komplett dreidimensional und lässt sich beliebig drehen und kippen.



TRAINING Das Tutorial lässt manche Frage offen, die erst richtige Partien beantworten können.

Neben Tikal setzt Dartmoor ein weiteres (Brett-)**Spiel des Jahres** um.

Äußerlich gleichen sich die beiden Umsetzungen wie ein Ei dem anderen: der Grafikstil, die Menüs, die Optionen. Auch die Spielsysteme der beiden hochdekorierten Brettspiele sind entfernt miteinander verwandt (**Euphrat und Tigris** heimste 1998 den Deutschen Spielepreis ein, **Tikal** war ein Jahr später Spiel des Jahres). Allerdings erweist sich das Zweistromland-Spiel als noch komplexer – aber auch komplizierter. Wer die Regeln noch nicht kennt, kann sich mit dem interaktiven Tutorial zwar einen groben Überblick verschaffen, ohne wenigstens ein halbes Dutzend Trainingsrunden gegen die bis zu drei menschlichen oder simulierten Gegenspieler sind die Feinheiten des Taktikspiels aber kaum zu erfassen. Leider gibt es noch keinen eigenen Online-Treffplatz, über den sich Opponenten finden ließen, die Computergegner sind aber für zumindest durchschnittliche Spieler schon mehr als harte Widersacher. Wer als Kenner des Originals mangels Partnern seiner Leidenschaft nur selten frönen kann, für den ist **Euphrat und Tigris** definitiv einen Blick wert. Wer die Vorlage noch nicht kennt, entdeckt hier vielleicht eine neue Liebe. RÜDIGER STEIDLE



Kaiser: Das Erbe


AUFGERÄUMT und trist präsentiert sich die Oberfläche.

Vor neun Jahren erschien auf dem C64 mit **Kaiser** eine Wirtschaftssimulation, die an Suchtpotenzial kaum zu überbieten war. Als Adliger kabbelten Sie sich mit Ihren Konkurrenten um die Thronfolge des verstorbenen Kaisers. Dazu mussten die Einwohner der eigenen Ländereien mit genügend Korn versorgt werden – eine gesunde Lebensweise garantierte zahlreichen Nachwuchs. In dieser Neuauflage erobern Sie neue Landstriche, anstatt diese aufzukaufen. Nostalgiker greifen dennoch zu einem Freeware-Remake als zum tristen **Erbe**, das immerhin mit 20 Euro zu Buche schlägt. DAVID BERGMANN

TESTURTEIL
Kaiser: Das Erbe

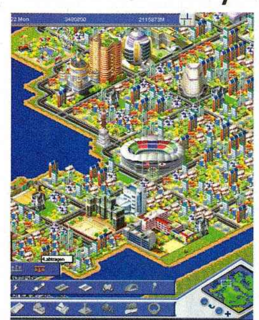
ENTWICKLER	ANBIETER
Games Ark	Comport Interact.
PREIS	**TERMIN**
Ca. € 20,-	Erhältlich
USK	**SPRACHE**
Unbeschränkt	Deutsch

GRAFIK	32%
SOUND	28%
STEUERUNG	68%
ATMOSPHÄRE	41%
SPIELDESIGN	72%
MEHRSPIELER	42%

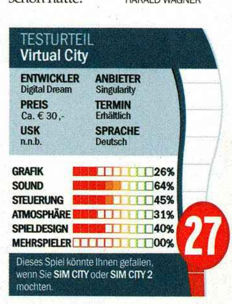
38

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **KAISER** oder **IMPERIALISM 2** mochten.

Virtual City


PEINLICH Die Grafik erinnert an längst vergangene Zeiten, als EGA-Grafik noch modern war.

Virtual City wäre ein geniales Spiel gewesen. Es hätte das Zeug zum Mega-Seller gehabt – nämlich vor 14 Jahren, als es dem ersten Teil von **Sim City** zuvorgekommen wäre. Heute ist **Virtual City** aber einfach nur geklaut, technisch veraltet und spielerisch kaum vorhanden. Wie im **Sim City** von 1989 weist man auf einer eckigen Landschaft Wohn-, Gewerbe- und Industriegebiete aus, sorgt mit Strom, Wasser und Straßen für die Infrastruktur und sieht dem Wachsen der Stadt zu. **Virtual City** hat außer einer diagonalen Grafik und zwei Bebauungsdichten nichts, was **Sim City 1** nicht auch schon hatte. HARALD WAGNER


TESTURTEIL
Virtual City

ENTWICKLER	ANBIETER
Digital Dream	Singularity
PREIS	**TERMIN**
Ca. € 30,-	Erhältlich
USK	**SPRACHE**
n.n.b.	Deutsch

GRAFIK	26%
SOUND	64%
STEUERUNG	45%
ATMOSPHÄRE	31%
SPIELDESIGN	40%
MEHRSPIELER	00%

27

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **SIM CITY** oder **SIM CITY 2** mochten.

Superpower


MACHTZENTRALE Die Spieloberfläche ist gleichzeitig schmucklos und überladen.

Russland erobert Zaire und schenkt das Land Nepal. Nepal hätte nichts von dem Staatsgebiet, wäre aber in diplomatischen Schwierigkeiten. Nebenbei bewerfen die USA Kuba mit Atomraketen, ohne dass dies jemanden interessieren würde. Zu dieser Politik ermuntert das Runden-Strategiespiel **Superpower**, das mit Wirtschafts- und Bevölkerungsdaten von 140 Staaten den Anspruch hat, die Weltpolitik zu simulieren. Dies scheitert an strukturlos verteilten Informationen und Schalter auf überfrachteten Fenstern, die KI reagiert hilflos bis überhaupt nicht auf überraschende Züge des Spielers. HARALD WAGNER


TESTURTEIL
Superpower

ENTWICKLER	ANBIETER
Golem Labs	Dreamcatcher
PREIS	**TERMIN**
Ca. € 60,-	Erhältlich
USK	**SPRACHE**
Ab 12 Jahren	Deutsch

GRAFIK	17%
SOUND	64%
STEUERUNG	36%
ATMOSPHÄRE	55%
SPIELDESIGN	26%
MEHRSPIELER	00%

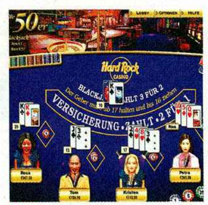
36

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **RISIKO 2** oder **TAKEDA** mochten.



Hard Rock Casino

Casino-Ableger der Hard Rock Cafés gibt es in Las Vegas, im Internet und seit neuestem auch als Feierabend-Version für PC, Palm und Pocket PC. Ihr Spielgeld verzocken Sie unter anderem beim Blackjack, American Roulette und an Automaten; leider werden die Regeln eines Baccarat, Craps, Keno oder Poker von der Online-Hilfe völlig unzureichend erläutert. Halbwegs motivierend: Sie starten in einem Casino mit Fünfzigerjahre-Look und -Sound und müssen sich spätere Epochen erst erspielen; gleichzeitig steigen Bank-Dispos und Maximaleinsätze. Sparanimierte Nixblicker-Statisten und müde rotierende Roulette-Kessel lassen wenig Vor-Ort-Flair aufkommen. Immerhin: Im Gegensatz zu echten Casinos beschränkt sich das Risiko eines Totalverlusts auf den saftigen Kaufpreis von 35 Euro. PETRA MAUERÖDER



17+4 Von Splitten und Doppeln haben die KI-Glücksritter offenbar noch nie was gehört.

TESTURTEIL
Hard Rock Casino

ENTWICKLER	ANBIETER
New Media	New Media
PREIS	**TERMIN**
Ca. € 35,-	Erhältlich
USK	**SPRACHE**
Unbeschränkt	Deutsch

Kategorie	Wertung
GRAFIK	28%
SOUND	20%
STEUERUNG	56%
ATMOSPHÄRE	21%
SPIELDESIGN	35%
MEHRSPIELER	22%

29

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **CASINO EMPIRE** oder **CASINO TYCOON** mochten.

Kasparov Chessmate

Kasparov Chessmate steht dem großen Konkurrenten **Fritz 8** nur in einem Punkt wirklich nach: Der ELO-Wert von bis zu 2.300 Zählern kann mit dem Referenztitel (bei entsprechender Rechenleistung bis zu 2.800 Zählern) nicht mithalten, liegt aber dennoch annähernd auf Großmeister-Niveau und dürfte daher Anfänger und Profis ausreichend fordern. Darüber hinaus ist das Programm zu Pocket-PCs kompatibel und Sie dürfen Partien jederzeit vom großen auf den kleinen PC übertragen. Die Unterstützung der kostenlosen Online-Plattform Zone.com garantiert außerdem königliche Duelle gegen Spieler aus der ganzen Welt. Mit dem namensgebenden Schachprimus hat das Spiel erwartungsgemäß eher weniger zu tun. DAVID BERGMANN



SCHLICHT Wie bei Schachprogrammen üblich, präsentiert sich Chessmate spartanisch, aber übersichtlich.

TESTURTEIL
Kasparov Chessmate

ENTWICKLER	ANBIETER
Hexacto	New Media
PREIS	**TERMIN**
Ca. € 35,-	Erhältlich
USK	**SPRACHE**
Unbeschränkt	Deutsch

Kategorie	Wertung
GRAFIK	28%
SOUND	20%
STEUERUNG	83%
ATMOSPHÄRE	14%
SPIELDESIGN	86%
MEHRSPIELER	85%

80

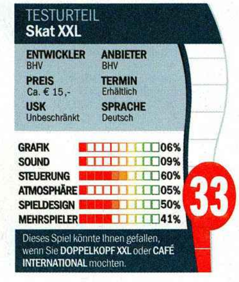
Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **FRITZ 8** oder **FRITZ 7** mochten.

Skat XXL

„Nie wieder ohne dritten Mann", lautet das beschwingte Motto von **Skat XXL**. Damit spricht das grafisch eher biedere Programm Gelegenheits-Skatspieler an, die entweder keine Zeit oder keine Lust auf lange Zechabende haben. Und hinter der biederen Fassade verbirgt sich ein durchaus ernst zu nehmender Spielerersatz: Sämtliche Regeln sind integriert und können nach Wunsch zu- oder abgestellt werden. Leider sind die KI-Gegner etwas zu sehr auf Sicherheit bedacht, so dass man meist selbst spielen muss und nur ganz selten spannende Reizphasen eintreten. Abhilfe schafft für Spieler mit Internetzugang die gute Onlinefunktion: Mit integriertem Messenger-Tool können Sie Spieler kennen lernen und herausfordern. JUSTIN STOLZENBERG



OMABLATT Mit solch einem Traumblatt kann man ruhig etwas riskieren - die Gegner tun dies nämlich nicht.



TESTURTEIL
Skat XXL

ENTWICKLER	ANBIETER
BHV	BHV
PREIS	**TERMIN**
Ca. € 15,-	Erhältlich
USK	**SPRACHE**
Unbeschränkt	Deutsch

Kategorie	Wertung
GRAFIK	06%
SOUND	09%
STEUERUNG	60%
ATMOSPHÄRE	05%
SPIELDESIGN	50%
MEHRSPIELER	41%

33

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **DOPPELKOPF XXL** oder **CAFÉ INTERNATIONAL** mochten.

Doppelkopf XXL

Doppelkopf ist ... na ja, Doppelkopf eben. Die Regeln wurden einwandfrei und 1:1 auf den PC umgesetzt und lassen sich bis ins kleinste Detail den persönlichen Vorlieben anpassen. Dann spielen Sie entweder gegen den PC oder per Internet mit Freunden. Das Problem dabei: Es mag nicht so recht Stimmung aufkommen. Die Grafik umfasst nur ein zum Spielen notwendiges Minimum und die vereinzelt eingeschobenen Sprachsamples sind nicht atmosphärisch, sondern tendenziell peinlich. Für die nächste Kartenspielumsetzung wünschen wir uns: unter anderem Effekte wie volumetrischen Nebel, der den typischen Zigarettenrauch simuliert, 5.1-Stimmengewirr wie in einer Kneipe und Karten, die Echtzeit-Schatten werfen. THOMAS WEISS



ZUM GÄHNEN Die grafisch schlichte Oberfläche ist übersichtlich, aber außergewöhnlich langweilig.

TESTURTEIL
Doppelkopf XXL

ENTWICKLER	ANBIETER
BHV	BHV
PREIS	**TERMIN**
Ca. € 15,-	Erhältlich
USK	**SPRACHE**
Unbeschränkt	Deutsch

Kategorie	Wertung
GRAFIK	05%
SOUND	11%
STEUERUNG	60%
ATMOSPHÄRE	06%
SPIELDESIGN	50%
MEHRSPIELER	40%

30

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **SKAT XXL** oder **CAFÉ INTERNATIONAL** mochten.

Ihr BEMI Partner in Ihrer Nähe

PLZ 0... BIGLINE Computer D-01069 Dresden-Südvorstadt-Ost Tel.: 0351-4716271 - Bekas Computer D-01904 Neukirch Tel.: 035951/31656 - Computertechnik & Mediaservice D-02977 Hoyerswerda Tel.:03571-606213 - Richter EDV-Systeme D-03185 Peitz Tel.: 035601/30968 - NetKom GmbH - Netze & Kommunikationssyteme D-04720 Großweitzschen Tel.: 03431/589-0 - CHD Computer Hans Donaubauer D-04774 Dahlen Tel.: 034361/826-0 - C+C GmbH Computer + Communication D-04924 Bad Liebenwerda Tel.: 035341/629-0 - JOS Computertechnik D-06311 Helbra Tel.: 034772/33280 Computerspezialist Frank Linse D-07407 Rudolstadt Tel.: 03672/353453 - Musik Computer & Telekommunikation D-09356 St. Egidien Tel.: 03720-484202 PLZ 1... Indat GmbH D-10707 Berlin Wilmersdorf Tel.: 030/8933393 - BüroExpress GmbH D-10713 Berlin Tel.: 030/86399005 - IQ! Data Schedlinsky D-12279 Berlin Tel.: 030/723 25 855 - UB-Computer 110 GmbH D-13409 Berlin Tel.: 030/4961043 - APPA Computer-Netzwerke-Beratung D-13595 Berlin-Spandau Tel.: 030/36282130 - G.f.A Computershop Belzig D-14806 Belzig Tel.: 033841/33589 - DG-Networx International D-15517 Fürstenwalde Tel.:01908/148734 PLZ 2... Gewecke Computertechnik D 21391 Reppenstedt Tel.: 04131/61768 - Hebrock & Proß Computer GmbH D-22041 Hamburg Tel.: 040/6571023 - Hebrock & Proß Computer GmbH D 22549 Hamburg Tel.: 040/8316046 - JETEC Computer & Hardware D-24768 Rendsburg Tel.: 04331-3338012 - Computer Shop Dübbelde D-24229 Schwedeneck Tel.: 04308-183 160 · ASSD OHG D-25917 Leck Tel.: 04662/5695 - PC service Sylt D-25980 Tinnum/Sylt Ost Tel.: 0171-4044249 - Ing.Büro Michael Au D-26388 Wilhelmshaven Tel.: 04421/53943 - RUBI Elektronik D-26506 Norden Tel.: 04931/ 13696 - Andreas Barsch D-26639 Wiesmoor Tel.: 04944/ 912333 - Dierking Computer D-28790 Schwanewede Tel.: 0421/6368909 - W+W Hard-& Software D-29313 Hambühren Tel.: 05084/400511 PLZ 3... Memo Computer & Alarmtechnik Steffen Isbemer OHG D-30952 Ronnenberg Tel.: 0511/461056 - PEGOCOM Elektronik-Handel D-30952 Ronnenberg Tel.: 05109/5153-74 - Kerklau Computer D-32257 Bunde Tel.: 05223/687102 - Deichsel Jürgen D-33106 Paderborn Tel.: 05254-807 802 - LOGOsoft D-33332 Gütersloh Tel.: 05241 / 53 12 38 - www.hartepreise.de D-33604 Bielefeld Tel.: 0521/7858466 - Bemi Computer KA GmbH D-34127 Kassel Tel.: 0561/80759-0 - Innovation 2000 Handelsagentur D-34466 Wolfhagen Tel.: 0700/46602000 - Computer Buchenau GmbH D-34576 Homberg (Efze) Tel.: 05681/4040 - VCB Computer D-36208 Wildeck Hönebach Tel.: 06678/1536 - RSK Röder System Kommunikation GbR D 36367 Wartenberg Tel.: 06648/3213 - Comex Computer D-39179 Barleben Tel.: 039203/61007 PLZ 4... Feld edv GmbH D-40489 Düsseldorf Tel.: 0203/74 99 99 - ADAMS D-41063 Mönchengladbach Tel.: 02161/9801-0 - Digital Universe 2000 D-41334 Nettetal Tel.: 02153/405880 Alpasoft Systems D-41747 Viersen Tel.: 02162/560599 - Computer u. Büro Marita Brüggemann D-46284 Dorsten Tel.: 02362/76497 - SVO Webdesign Gbr. D 47495 Reihnberg Tel.: 02802/808298 - M.O.D.E.R.N. Media GmbH D-48282 Emsdetten Tel.: 02572/ 959580 - Oelrich Informationstechnik D-49074 Osnabrück Tel.:0541/2022700 - Döveling Bruno Telekommunikation D 49626 Bippen Tel.: 05435/5061 - Softnet EDV-Beratung GmbH D-49809 Lingen Tel.: 0591/9150600 PLZ 5... Abtron Computer Systems D-51709 Marienheide Tel.: 02264-286487 - BCS-Computer Bohrer Computer Service D-52379 Langewehe Tel.: 02423/901033 - Fox - netcenter GmbH D-52525 Heinberg Tel.: 02452-159118 PLZ 6... Heinz Derlet Hard- und Software D-61184 Karben Tel.: 06039/9143 - Ernst Computer Studio D-63450 Hanau Tel.: 06181/28609 - Comega D-63697 Hirzenhain Tel.: 06045/983199 - FRAGEWARE Andreas Sertel IT Service&Vertrieb D-66482 Zweibrücken Tel.: 06332/811103 - ANC Computersystems D-69123 Heidelberg Tel.: 06221/831338 PLZ 7... Kuhn Computer D-72108 Rottenburg Tel.: 07472/919989 - HS-EDV Vertrieb GmbH D-73240 Wendlingen Tel.: 07024/5019020 - Computertechnik Bankert D-74613 Öhringen Tel.: 01805/651700 - Kalypso Datentechnik D 74838 Limbach Tel.: 06287/91011 - Opti Systems Computer GmbH D-76187 Karlsruhe Tel.: 0721/562073 - ABC Arnold Blass Communikationstechnik Vertrieb GmbH D-76547 Sinzheim Tel.: 07221/98350 - SC Computer D-78120 Furtwangen Tel.: 07723/914718 PLZ 8... WWW COMPUTERFUKE DE D-81737 München Tel.: 089/ 43640410 - CNS Computershop D-82178 Puchheim Tel.: 089/89020267 - ENROM Consulting D-82205 Gilching Tel.: 08105/773252 - VerCom GbR D-82380 Peißenberg Tel.: 08803/ 9482 - XEON-Trade D-83064 Raubling Tel.: 08035/909678 - HKI Büromaschinen & Computer GmbH D-83308 Trostberg Tel.: 08621/5514 - Rupertigau Bürosysteme Angerer GmbH D-83435 Bad Reichenhall Tel.: 08651/3016 - CONTROL Computer Service GmbH D-83512 Wasserburg Tel.: 08071/924900 - B.C.D. Vertriebs GmbH D-84489 Burghausen Tel.: 08677/98070 - Spinnler EDV-Management D-85080 Gaimersheim Tel.: 08458/ 342960 - Weber Computer & Kommunikation D-85296 Rohrbach/Fahlenbach Tel.: 08442/7425 - Computer Durmaz D-85354 Freising Tel.: 08161/883348 - Bürobedarf Beck D-85368 Moosburg Tel.: 08761/2540 - PC and More GmbH D-85435 Erding Tel.: 08762/9985 - Personal Computer und mehr ESW D-85664 Hohenlinden Tel.: 08124/527583 - Elektronik Dürr D-86653 Monheim Tel.: 09091/ 907156 - Bürotechnik Schuster D-86720 Nördlingen Tel.: 09081/2976-12 - Hoffmann + Fritsche Computertechnik GmbH D-87700 Memmingen Tel.: 08331/495642 - Elektro Bochtler D-88441 Stafflangen Tel.: 07357/1873 - PLZ 9... Schick EDV-Systeme GmbH D-91154 Roth Tel.: 09171/9686-0 - Elektro Fuchs GdbR D-91550 Dinkelsbühl Tel.: 09851/9524 - EDV -Beratung Weißenburg D-91781 Weißenburg Tel.: 09141/87700 - IDV Hard- u. Software GmbH D-92355 Velburg Tel.: 09182/931700 - SATEX-Com D-93073 Neutraubling Tel.: 09401/913339 - hb Computer-systeme D-93128 Regenstauf Tel.: 09402/500005 - Höfig Computersysteme D-94227 Zwiesel Tel.: 09922/60472 - Fritz KG Bürotechnik & Büroeinrichtung D-94234 Viechtach Tel.: 09942/ 9447-0 COMSTAR D-94315 Straubing Tel.: 09421/989863 - Bürotechnik Weber (Edigicam) D-94447 Plattling Tel.: 09931/5566 - Donau Com Tech D-94474 Vilshofen Tel.: 08549/971903 - Computer Kohlhofer D-94542 Haarbach Tel.: 08535/919930 - GHW electronic 2000 Vertriebs GmbH (Filiale) D-95100 Selb Tel.: 09287/91283 - GHW electronic 2000 Vertriebs GmbH D-95213 Münchberg Tel.: 09251/ 6038 - CW-Computer D-97633 Großbardorf Tel.: 09766/9200 - Elektro-Schellenberg D-98597 Fambach Tel.: 036848/21667 · Computer & Service Center Ilmenau D-98693 Ilmenau Tel.: 03677-899155

Was geht ab?



first in service



Euratio BEMI Spezial II

Intel® Pentium® 4 Prozessor 2.6 GHz

Euratio BEMI Spezial II: Midi Tower ATX 300 Watt · Intel® Pentium® 4 Prozessor 2.6 GHz · NVIDIA GeForce4 MX 440 128 MB DDR · 512 MB DDR-RAM · 80 GB HDD · FDD 3,5" · DVD 16x/48x · CDRW 52/24/52x · SiS645DX Speichertakt 333 MHz · AGP · 5xPCI · 3x DDR PC2700v 4xUSB · 6-Kanal C-Media Hardware-Soundchip · LAN · Soft Modem · 6-in-1 Cardreader · Tastatur · Optische Wheel Maus blau · Microsoft® Windows® XP Home Edition · DVD Player · Nero Burning

24 Monate Pick-Up-Service





128 MB DDR NVIDIA GeForce4 MX440

512 MB DDR-RAM

80 GB Festplatte

CDRW Brenner · DVD Laufwerk







Eureka GmbH empfiehlt Microsoft® Windows® XP



Microsoft® Windows® XP Home Edition
entfesselt völlig neue, einzigartige Erlebnisse mit dem PC und im Internet.
Konsequent für die Anforderungen privater Nutzer optimiert.



KBS-2153 RP Funktastatur mit Optischer Funkmaus

KBS-2153 - Silber /Schwarze Funktastatur mit Optischer Funkmaus
PS/2 Anschluss mit 4 Akkus für das Aufladegerät dieses im Receiver mit eingebaut ist

39,95 €



Silber /Schwarz

BenQ

Projektor DS650

DLP™ Technologie für beste Bildqualität!

- XGA (1024x768) /DLP Technologie
- 1600 ANSI Lumen
- <34 dB

1599.-€

PCBusiness 1/2003 Sehr gut

Business PC Praxis

- Super Kontrastwerte durch DLP Technologie! (600:1)
- Progressive ("P-Scan") Technologie
- Dynamic Color Management System ("DCMS")
- Innovatives "Intelligent Cooling System"



Jetzt bei Ihrem BEMI Partner vor Ort:
Computer Easy kostenlos*

Finanzierung & Leasing

Zahlen Sie nicht sofort, sondern finanzieren Sie Ihren Computer, den neuen Monitor oder die neue Highend-Grafikkarte. Fragen Sie Ihren BEMI-Partner vor Ort nach günstigen Finanzierungs- und Leasingangeboten

Eigene Werkstatt

Lassen Sie Ihren PC aufrüsten. Mehr Leistung, bessere Grafik oder mehr Speicherplatz – die Gründe einen PC aufzurüsten sind vielseitig. Fragen Sie uns, was Ihren PC verbessern würde. Wir sorgen für den schnellen und professionellen Einbau.

Beste Qualität

Wir legen bei der Auswahl der Produkte großen Wert auf gute Qualität, zuverlässige Lieferanten und intelligente Geräte. Bei uns erhalten Sie Produkte, an denen Sie lange Freude haben werden.

Clever Schenken

Bei der Suche nach dem passenden Geschenk sollten Sie bei uns vorbei schauen. Wir stellen Ihnen individuelle Geschenkgutscheine für jede Gelegenheit aus. Und es gibt 1000x andere Möglichkeiten etwas zu verschenken

Vor-Ort-Service

Sie haben ein Problem mit Ihrem PC, aber keine Zeit zu uns zu kommen? Dann kommen wir gerne zu Ihnen. Nutzen Sie einfach unseren Vor-Ort-Service. Wir beheben Probleme möglichst an Ort und Stelle – egal von welchem Hersteller.

PC nach Maß

Wir stellen Ihnen Ihren PC individuell nach Ihren Ansprüchen zusammen. Bei uns erhalten Sie genau das Gerät, das Sie benötigen – sei es für Spiele, das Büro, das Home-Office, Grafikbearbeitung oder vieles mehr. Fragen Sie uns!

EC-Karte

Haben Sie auch keine Lust mit einem Bündel Geldscheine durch die Stadt zu laufen? Wir auch nicht! Zahlen Sie Ihre Einkäufe bequem mit der EC-Karte .

Garantierte Garantie

12 Monate Garantie oder 24 Monate Gewährleistung sind Ihnen zu wenig? Dann verlängern Sie Ihre Garantiezeit individuell bis zu 60 Monaten. Alle Reparaturen sind dann abgedeckt. Wir bieten Ihnen auch einen Vor-Ort Service an. Informieren Sie sich.

Intel®, das Intel Inside® Logo, Pentium® und Intel® Netburst™, sind Marken oder eingetragene Marken der Intel® Corporation



Günstige Einkaufspreise, erfolgreiches Marketing, zahlreiche Sonderaktionen und eine starke Gemeinschaft. Das sind nur einige Vorteile, von denen Sie als BEMI Partner profitieren. Informieren Sie sich noch heute unter www.bemi.de über unsere Leistungen und schließen Sie sich der BEMI an.



Fast and Furious

Holen Sie sich jetzt den superschnellen Internetzugang Q-DSL home von QSC. Als fettes Dankeschön gibt´s ein Jahr PC Games kostenlos im Abo!

Exklusiv für PC Games-Leser reduzierter Aktivierungspreis: Nur noch € 59,- statt € 159,-!

QSC

Sie wollen eine DSL-Flatrate mit optimalem Preis-Leistungs-verhältnis? Sie möchten eine schnelle Datenübertragung und den schnellen Download mehrerer Dateien gleichzeitig? Sie wollen High-Performance-Online-Gaming? Dann entscheiden Sie sich noch heute für den superschnellen DSL-Anschluss von QSC (Leistungsvariante Q-DSL home) und Sie erhalten als Dankeschön PC Games ein ganzes Jahr lang KOSTENLOS im Abo! Weitere Informationen und das Bestellformular finden Sie unter: www.pcgames.de/qdsl.

QINNIE EVOLUTION>>>

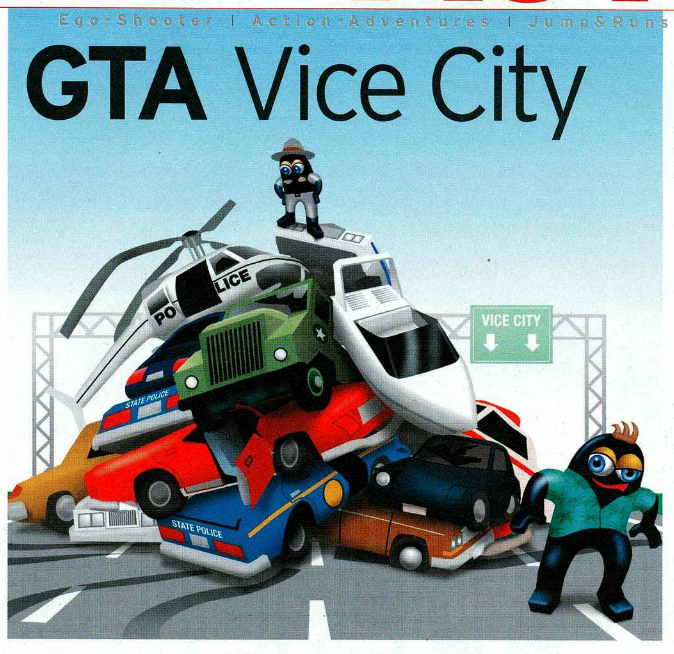
EVOLUTION



Einfach online bestellen:

www.pcgames.de/qdsl

GTA Vice City

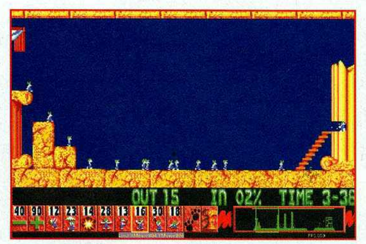


Ganze 99 Prozent der Umfrageteilnehmer würden **Vice City** weiterempfehlen – das spricht eine deutliche Sprache. Nichtsdestotrotz gab es auch einige Schönheitsfehler zu bemängeln. Am meisten missfällt den Lesern die Grafik: Objekte wie Pflanzen wirken zu eindimensional und die Animationen sind zu abgehackt. Für zukünftige GTA-Titel wünschen sich außerdem viele einen Multiplayer-Modus.

WUSSTEN SIE SCHON ...

... dass Vice City im Internet mit einer Durchschnittswertung von 94,7 Prozent das am zweithöchsten bewertete Spiel im PC-Bereich ist? Nachzulesen auf www.gamerankings.com

... dass Vice City in Deutschland mit über 320.000 verkauften Einheiten das erfolgreichste PlayStation-2-Spiel seit Einführung der Konsole ist?



LANG IST'S HER Vor 13 Jahren entwickelte DMA Design (heute: Rockstar) die Lemmings.

... dass die Rockstar-Gründer Sam Houser und Terry Donovan vorher bei der Plattenfirma BMG tätig waren, wo sie unter anderem an der Erstellung von Musik-Videos mitgearbeitet haben?

... dass sich GTA 3 insgesamt über sieben Millionen Mal verkaufte, was in etwa einem Gesamtumsatz von 350 Millionen Dollar entspricht?

... dass sofort nach der Indizierung der englischen PS2-Version am 06.03.03 (das sind vier Monate nach Erstveröffentlichung) eine deutsche Version ohne Freischaltmöglichkeit der ungleich brutaleren englischen Fassung auf den Markt kam?

... dass Rockstar vorher DMA Design hieß und dessen Historie bis ins Jahr 1989 zurückreicht? Damals entwickelte DMA Design unter anderem das von Presse und Spielern gelobte Spiel Lemmings.

... dass zukünftige GTA-Spiele weiterhin exklusiv für Sonys PlayStation 2 erscheinen, aber mit großer Wahrscheinlichkeit stets PC-Versionen nachfolgen werden? Rockstar: „Immerhin ist GTA auf dem PC groß geworden!"



So bewerten die PC-Games-Leser (in Schulnoten):

GRAFIK	
Animationen	2
Grafik (Spielwelt, Effekte)	2+
SOUND	
Kommentare/Sprachausgabe	1-
Musik	1
Soundeffekte	1-
SPIELDESIGN	
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrades	2-
Einsteigerfreundlichkeit	2
Innovationen	2
Langzeitmotivation	2+
Steuerung	2

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Würden Sie GTA Vice City weiterempfehlen?



Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Das Urteil der PC-Games-Leser:
Die Stärken und Schwächen

+
1. Abwechslungsreiche Missionen
2. 80er-Jahre-Soundtrack
3. Authentische Spielwelt
4. Handlungsfreiheit
5. Spannende Zwischensequenzen

−
1. Abgehackte Animationen
2. Eingeschränkte Speicherfunktion
3. Missionen vereinzelt zu schwer
4. Helikoptersteuerung
5. Fehlender Multiplayer-Modus

Die Meinung der PC-Games-Leser:

LUKAS BORNEMANN, SCHÜLER AUS WIEHL:
„Alles in allem hat mich **Vice City** begeistert, an dem Spiel gibt es nur wenig zu bemängeln, zum Beispiel die Steuerung des Helikopters oder das Speichersystem. Die Grafik und die Missionen sind wirklich einsame spitze. Ich würde mir nur für den Nachfolger einen Mehrspieler-Part wünschen."

JAN BASSFELD, SCHÜLER AUS HÜNXE:
„Besseres Schadensmodell, bessere Modelle für Personen, man kann die Hubschrauber endlich selbst fliegen, Bugs entfernt. Kurzum: **Vice City** ist genau das Spiel, das **GTA 3** schon hätte sein sollen. Außer dem fehlenden Multiplayer-Modus kann man den Entwicklern eigentlich nichts vorwerfen."

THOMAS BÖCSKÖR, SOFTWARE-ENTWICKLER AUS OBERWART:
„Die Missionen sind der Hammer! So abwechslungsreich ist kein anderes Game. Das tröstet allerdings nicht ganz über die verwaschenen, detailarmen Texturen und den fehlenden Mehrspielermodus hinweg. Dennoch eines der besten Spiele, die ich bis jetzt am PC gespielt habe!"

STEFAN FIALA, ZIVILDIENER AUS WIEN:
„Das Flair der 80er kommt wirklich rüber. Einige Probleme, wie das sofortige Verschwinden und Auftauchen von Fahrzeugen, wenn man sich mal kurz umdreht, und die schlechte Steuerung der ferngesteuerten Fluggeräte am PC trüben zwar den Spielspaß, ansonsten aber ist es ein rundum gelungenes Spiel."



Tomb Raider: The Angel of Darkness

Angel of Darkness sollte anders werden als alle restlichen Tomb-Raider-Spiele. Und es ist auch anders geworden. Nur nicht besser.

Spätestens nach **Tomb Raider 5** fühlte man sich wegen des immer gleichen Spielablaufs gefangen in einer Endlosschleife: Lara schießt mit Pistolen, hangelt sich an Klippen entlang, springt über Abgründe. Immer und immer wieder. **Angel of Darkness** sollte den lang ersehnten Schnitt bringen, schafft das aber nur teilweise. Lara turnt noch immer wie eine Weltmeisterin, doch sie redet nun auch wie in einem Adventure, wird stärker wie in einem Rollenspiel, schleicht wie Sam Fisher in einem Taktik-Shooter. Das alles macht sie – halbherzig. Man muss nicht besonders aufmerksam sein, um zu sehen, dass hier ein Spiel unter enormem Zeitdruck entstanden ist.

Raus aus Pyramiden, rein in Großstädte

Als Lara ihren Mentor Werner vor Wut auf einen Sessel schubst, nimmt das Unheil seinen Lauf: Schüsse fallen, Werner auch. Zurück bleibt die Ex-Archäologin, die ihre blutverschmierten Hände dramatisch ins Mondlicht hält, während es draußen blitzt und donnert. Lara eine Mörderin? Keine Zeit zum Nachdenken; die Polizei stürmt heran, tritt Türen ein, verfolgt die Frau, die in einer verwaschenen Rendersequenz um ihr Leben rennt. Lara springt durchs Fenster hinaus ins Freie, bahnt sich ihren Weg durch die dunkelsten Gassen von Paris, vorbei an bellenden Hunden und wirklich fies aussehenden Mülltonnen. Das ist der Augenblick, wo Sie die Kontrolle erlangen: Lara steht in einem verregneten Hinterhof und wartet darauf, dass Sie Ihre Unschuld beweisen. Die ersten Spielstunden werden Sie in Paris verbringen, sowohl über wie auch unter der Stadt. Später reisen Sie nach Prag, erkunden dort eine Villa und ein Genlabor, wo komische Monster ihr Unwesen treiben. Moderne Locations dominieren in **Angel of Darkness**, vereinzelt eingestreut sind auch klassische, mit Fallen gespickte **Tomb Raider**-Höhlen. Insgesamt umfasst das Spiel 31 Schauplätze.

Höher klettern, tiefer fallen

Lara ist im sechsten Teil gelenkiger als je zuvor, obwohl ihr klassischer Rückwärts-Salto fehlt: Sie zieht sich an Wänden hoch, springt über Abgründe, klettert an Gerüsten herum und zwängt sich, mit dem Rücken an die Wand gepresst, durch enge Gänge. Dank animiertem Brustkorb, überzeugend mitschwingendem Zopf und sehr elegant wirkenden Verrenkungen macht sie dabei eine extrem gute Figur. Beim Kraxeln haben sich die Entwickler eine Neuigkeit einfallen lassen: den Energiebalken. Lara darf sich nicht mehr unendlich lange mit den Fingern an einem Mauervorsprung festhalten. Nach ein paar Sekunden schwindet ihre Kraft und sie purzelt in die Tiefe, begleitet von einem Kreischen, das nur Frauen fertig bringen. Das Bewegungsrepertoire ist gegenüber den Vorgängern angewachsen: Lara sprintet auf Knopfdruck, legt sich flach auf den Boden oder wechselt in den Schleichmodus. Sie lugt auch vorsichtig um Ecken. Das bringt zwar nichts, sieht aber schön aus – sämtliche Gegner lassen sich mit weniger Aufwand, nämlich mit Pistole, Faustschlägen oder Kicks, ausschalten. Elf Waffen gibt es, von der Betäubungskanone bis zur Schrotflinte. Womit Sie kämpfen, bringt kaum Unterschiede, denn besiegte Gegner verschwinden nach wenigen Sekunden abrupt.

Links ist rechts und hinten ist vorne

In **Angel of Darkness** kämpfen Sie gegen die Polizei, gegen Skelettkrieger und gegen mutierte Kreaturen des Oberbösewichts Eckhardt. Ihr größter Feind aber ist die Steuerung. Sie werden es nach zehn Stunden aufgeben, die Bedienung meistern zu wollen. Sie werden rational handeln, die Steuerung als verhunzt akzeptieren und Situationen meiden, in denen sie Ihnen zum Verhängnis wird. Beispiel gefällig? Es kann schon mal über zehn Sekunden dauern, eine zwei Meter entfernte Tür zu durchqueren; Lara bleibt nämlich prinzipiell an jedem Hindernis hängen – und darf dann noch nicht mal seitlich ausweichen (sprich: diese Bewegungsvariante gibt es zwar, nur funktioniert sie in drei von fünf Versuchen nicht). Auch das Treppensteigen ist eine einzige Geduldsprobe: Anstatt Stufe für Stufe zu erklimmen, joggt die

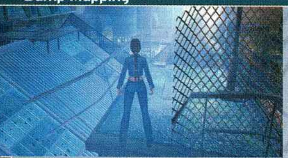

HIER IST IHR HERZBLATT Lara lugt vorsichtig um die Ecke. Dank Third-Person-Ansicht sieht man aber ohnehin alles.


KARATE Die dynamischen Box- und Kick-Prügeleien aus dem neuesten Indy-Spiel sind spaßiger als die zähen Tomb-Raider-Kämpfe.

Lara in schön

Die spielerischen Verbesserungen halten sich in Grenzen, die grafischen nicht. Das kann die neue **Tomb Raider**-Engine!

Bump Mapping


Bump Mapping täuscht auf Oberflächen eine Tiefenstruktur vor. Ein schöner Effekt, der Texturen plastisch erscheinen lässt.

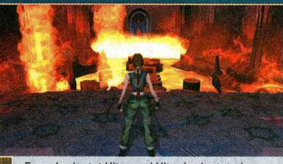
Nebel


Wenn die Gegner Gasgranaten einsetzen, dann wirbelt volumetrischer Rauch durch die Luft. Kann die Performance ganz schön bremsen.

Echtzeit-Schatten

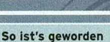

Lara wirft Echtzeit-Schatten, die sich im Einklang mit ihrer Position und der Lichtquelle mitbewegen – zumindest meistens.

Feuereffekte


Feuer bedeutet Hitze und Hitze bedeutet, dass die Umgebung verschwimmt. Genau das geschieht im neuen **Tomb Raider**.

Licht


Gegner leuchten mit Taschenlampen ins Dunkel und in einer Disco blitzt buntes Licht inklusive Blendeffekten.



Wenn die Zeit drängt ...

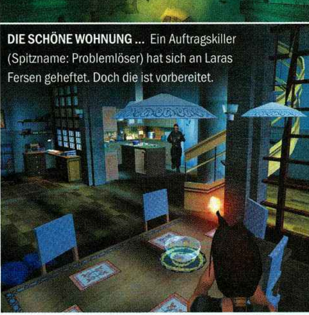
... kommen Spiele heraus wie **Angel of Darkness**. Viele Sachen hatten sich die Entwickler vorgenommen, die meisten wurden nur halbherzig umgesetzt.



	So war's geplant	So ist's geworden
Dialoge 	Lara spricht mit Leuten wie in einem Adventure. Sie kann aus verschiedenen Antworten wählen und damit die Gespräche in unterschiedliche Richtungen lenken. Dadurch wird der weitere Spielablauf ebenfalls beeinflusst.	Es gibt selten Auswahlmöglichkeiten. Und wenn, dann machen sie nicht viel Unterschied, weil sie sich zu sehr ähneln. Manchmal kommt es abrupt zum Spielende, wenn Lara die falsche Antwort gibt – unter Multiple-Choice stellt man sich was anderes vor ...
Fähigkeitensystem 	Lara lernt im Verlauf des Spiels neue Fähigkeiten, etwa Angriffe oder bessere Sprünge. Sie wird stärker wie in einem Rollenspiel. Später erlangt sie Zugang zu Orten, die vorher verschlossen waren. So ähnlich wie im Konsolenspiel **Zelda**.	Lara lernt, schneller zu laufen oder zu krabbeln – aber nichts wirklich Cooles, etwa bessere Sprünge oder Angriffe. Sie wird nur dann stärker, wenn es dem Spielablauf gerade passt. Es gibt keine Orte, die erst später zugänglich werden.
Kurtis Trent	Kurtis besitzt magische Fähigkeiten, die dem Spieler helfen: Er kann Dinge mit seinen Gedanken bewegen, zum Beispiel Schlüssel, die unerreichbar hinter einem Gitter liegen. Seine Waffe ist das Chakra, eine Scheibe, die immer wieder zu ihm zurückkehrt.	Zwar hat Kurtis magische Fähigkeiten, allerdings lassen sich diese nicht aktiv benutzen: Sie kommen nur in Zwischensequenzen passiv zum Einsatz. Auch das Chakra lässt sich nicht direkt benutzen. Geschossen wird nur mit der Pistole.
Schleichen	Lara steht einer besser bewaffneten Übermacht gegenüber und muss deshalb vorsichtig vorgehen. Ihr Werkzeug: Schleichbewegungen wie in **Metal Gear Solid** und **Splinter Cell**.	Die Schleichelemente sind sinnlos, frontales Vorstoßen ist einfacher und weniger zeitaufwendig. Zumal die Gegner-KI zumeist so schlecht ist, dass Lara keine Gefahr zu befürchten hat.



FREECLIMBING Lara hat immer eine Tube Klebstoff dabei, den sie bei schwierigen Kletterpassagen auf ihre Hände träufelt.



DIE SCHÖNE WOHNUNG ... Ein Auftragskiller (Spitzname: Problemlöser) hat sich an Laras Fersen geheftet. Doch die ist vorbereitet.

anscheinend überforderte Miss Croft oft im Kreis, als hätte sie einen Drehwurm. Versuchen Sie übrigens erst gar nicht, das Spiel mit einer Kombination aus Maus und Tastatur zu steuern – Sie laufen dann Gefahr, Ihre Wohnungseinrichtung zu zertrümmern. Was Ihre Nerven am ehesten schonen wird: eine Bedienung rein über Tastatur.

Level-Lifting

Die komplexen Höhlen des Vorgängers sind in **Angel of Darkness** kurzen, auf den Punkt gebrachten Levels gewichen. Darunter meist moderne Areale, etwa ein Nacht-Club: Unter hämmernder Techno-Musik und blitzenden Neonlichtern erklimmen Sie von der Tanzfläche aus ein Gittergerüst, das meterhoch nach oben führt. Jeder falsche Schritt ist ein Schritt in den Tod. Gottlob gibt es Quicksave! Fies: Manchmal speichert das Programm nicht ab, obwohl in der unteren Ecke das Diskettensymbol leuchtet. Groß die Freude, wenn man nach haarsträubenden Sprungsequenzen merkt, dass kein Spielstand angelegt wurde. Denken Sie an Ihre Wohnungseinrichtung ... Auch diesmal darf Lara Gegenstände verschieben, Hebel umlegen und kleinere Rätsel lösen. In einer Kunst-Galerie beispielsweise schiebt die geübte Kistenzieherin ein paar Ausstellungsstücke hin und her, um Laserfallen mit gut getimten Sprüngen zu überwinden.

Leere Versprechen

„Ich bin nicht stark genug", sagt Lara mit der deutschen Stimme von Pamela Anderson, als sie eine Tür öffnen möchte. Also lenken Sie die Spielfigur nach links, laufen zwei Meter zu einer Brücke, treten selbige mit einem Fußkick ein und erfahren, dass Lara sich nun fühlt, als könne sie Bäume ausreißen. Und siehe da, die vorher verschlossene Tür lässt sich nun gewaltsam aufbrechen. Das war ein Beispiel für die im Vorfeld angepriesenen, aber nur schlampig umgesetzten Rollenspiel-Elemente des sechsten Teils. Selbst der neue Spielcharakter, Kurtis Trent, schafft es nicht, die nötige Innovation in eine festgefahrene Serie zu bringen. Im letzten Drittel des Spiels lenken Sie Kurtis für kurze Zeit durch ein Sanatorium, um das zu machen, was Lara auch die ganze Zeit macht. Der Unterschied: ein bisschen weniger Akrobatik, dafür mehr Action.



DAS ERSTE DATE Zwischen einem Sicherheitswärter und Lara funkt es ganz gewaltig.



ZIRKUSQUALITÄTEN Heulende Sirenen, Hubschrauber und Maschinengewehrsalven können Lara nicht vom Turnen abhalten.

SIE SIND DAS GESETZ!

JUDGE DREDD®

DREDD VS DEATH





KOOPERIEREN

FESTNEHMEN



ELIMINIEREN

Staatliche Gewaltenteilung ist Geschichte!
Übernehmen Sie die Rolle von Judge Dredd, dem gefürchtetsten und respektiertesten Judge von Mega-City One, und kämpfen Sie den plötzlichen Angriff von Vampiren nieder.
Stecken etwa die verschlagenen Dark Judges dahinter?

BESUCHEN SIE DIE ÖFFENTLICH SANKTIONIERTE SITE DES JUSTICE DEPARTMENTS www.2000ADonline.com

www.dreddvsdeath.com

Ab September







PlayStation 2



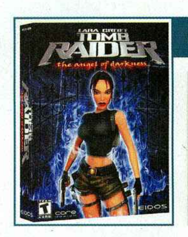








© 2003 Rebellion. The Rebellion logo, 2000AD logo, Judge Dredd and associated characters, objects and locations are trademarks or registered trademarks of Rebellion A/S in the U.S. and/or other countries. All rights reserved. Developed by Rebellion. Published by Vivendi Universal Games International. Sierra, the Sierra logo, are registered trademarks or trademarks of Sierra Entertainment, Inc. in the U.S. and/or other countries. All rights reserved. Microsoft, Xbox and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the US and/or other countries and are use under license from Microsoft. "PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. NINTENDO GAMECUBE AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.



TESTCENTER

Inhalt & Features

- 31 Levels
- 2 Spielcharaktere
- 11 Waffen
- Teilweise orchestraler Soundtrack
- Bekannte Sprecher (u. a. die deutschen Stimmen von: Pamela Anderson, John Malkovich, Ray Liotta)

Zahlen & Fakten

Genre:	Action-Adventure
Vergleichbare Spiele:	Indiana Jones und die Legende der Kaisergruft, Enter the Matrix
Entwickler:	Core Design
Vom gleichen Entwickler:	Tomb-Raider-Serie, Project Eden, Rick Dangerous, diverse Konsolen-Titel
Publisher:	Eidos Interactive
Adresse des Publishers:	Große Elbstraße 145 d, 22767 Hamburg
Telefon des Publishers:	040-30633-400 (Standardtarif)
Offizielle Website:	www.tombraider.de
Website des Publishers:	www.eidos.de
Website des Entwicklers:	www.core-design.com
Beste Fansite:	http://tombraiders.net/stella/
Telefon-Hotline (Kosten):	0190-839582 (€ 1,83/Min)
Altersempfehlung lt. USK:	Ab 12 Jahren
Termin:	Erschienen
Preis lt. Hersteller:	€ 50
Inhalt der Packung:	2 CDs, Handbuch (in Farbe, 22 Seiten)
Sprache Spiel:	Engl. Sprachausgabe, dt. Untertitel
Sprache Handbuch:	Deutsch
Durchschnittliche Spieldauer:	18 Stunden

Im Wettbewerb

	Enter the Matrix	Indiana Jones und die Legende der Kaisergruft	Tomb Raider: The Angel of Darkness
GRAFIK	**79**	**80**	**80**
Detailreichtum Spielwelt	75	77	78
Detailreichtum Objekte	80	80	71
Vielfalt der Spielwelt	75	85	80
Animation der Objekte	86	88	85
Effekte	75	72	86
SOUND	**90**	**86**	**90**
Musik	93	89	86
Soundeffekte	81	80	81
Stimmen/Kommentar	87	75	87
STEUERUNG	**69**	**79**	**25**
Bedienungskomfort/Navigation	80	81	23
Präzision der Steuerung	66	71	25
Übersichtlichkeit/Perspektive	75	78	67
ATMOSPHÄRE	**87**	**85**	**75**
Spannung/Überraschungen	81	86	80
Realitätsnähe/Glaubwürdigkeit	92	85	82
Story/Dialoge/Kommentare	70	79	68
Inszenierung	81	79	80
SPIELDESIGN	**69**	**70**	**60**
Komplexität/Spieltiefe	64	70	56
Einsteigerfreundlichkeit	80	80	65
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrads	75	65	67
Verhalten der Computergegner	89	88	41
Innovation	60	59	51
MEHRSPIELERMODUS	**-**	**-**	**-**
Abwechslung der Spielmodi	-	-	-
Interaktion mit Mit-/Gegenspielern	-	-	-
Einstellungsmöglichkeiten	-	-	-
TEST-AUSGABE:	PCG 07/03	PCG 06/03	PCG 09/03
WERTUNG:	**71**	**81**	**65**

Pro & Contra

Grafik
- ⊕ Realistische und geschmeidige Animationen
- ⊕ Viele Grafik-Effekte (Rauch, Feuer, Bump Mapping)
- ⊖ Grafik wird manchmal sehr langsam
- ⊖ Texturen flackern häufig

Sound
- ⊕ Soundtrack vom London Symphony Orchestra eingespielt
- ⊕ Professionelle Sprachausgabe

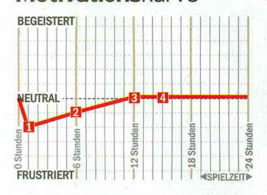
Steuerung
- ⊖ Lara bleibt ständig an Hindernissen hängen
- ⊖ Steuerung reagiert übersensibel und unpräzise
- ⊖ Kein „Freelook"-Modus mit der Maus
- ⊖ Steuerung selbst mit Gamepad fehlerhaft

Atmosphäre
- ⊕ Schöne, düstere Atmosphäre
- ⊕ Dynamische, aber verschwommene Zwischensequenzen
- ⊕ Überraschende Wendungen in der Story
- ⊖ Gelegentlich platte Dialoge

Spieldesign
- ⊕ Großer Umfang
- ⊖ Keinerlei Innovationen
- ⊖ Miese Gegner-KI
- ⊖ Sinnlose Rollenspiel-Elemente

WAS IST WAS? Rot: Schlechter als die Vergleichsspiele – Grün: Besser als die Vergleichsspiele

Motivationskurve





1 Sieht ja schick aus, das Spiel. Nur: Was um Himmels willen ist das für eine Steuerung?!



2 Der Schleier lüftet sich: Teil 6 bietet nichts wirklich Neues. Aber: nette Story.



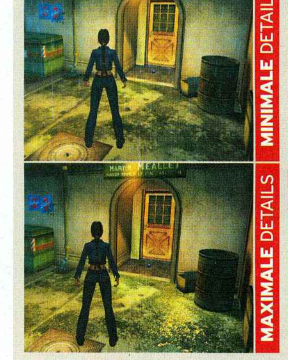
3 Schöne, abwechslungsreiche Schauplätze – nur die Bugs und die Steuerung nerven!



4 Enttäuschung: Kurtis spielt sich fast wie Lara. Wo ist die versprochene Innovation?

Leistungs-Check

WAS IST WAS? Technisch unmöglich – Unzumutbar – Akzeptabel – Optimal



PROZESSOR

MINIMALE DETAILS (MHz: 500 – 1.000 – 1.800 – 2.500 – 3.000)

MITTLERE DETAILS (MHz: 500 – 1.000 – 1.800 – 2.500 – 3.000)

MAXIMALE DETAILS (MHz: 500 – 1.000 – 1.800 – 2.500 – 3.000)

Wie bei allen Konsolen-Adaptionen spielt auch bei **Tomb Raider 6** der Prozessor nur eine untergeordnete Rolle. Die vergleichsweise polygonarmen Levels und das stets sehr überschaubare Gegneraufkommen führen dazu, dass selbst betagte Prozessoren der 1-GHz-Klasse bei geringen bis mittleren Details noch einen ordentlichen Spielfluss ermöglichen. Sofern eine Grafikkarte vom Schlage Geforce4 Ti oder Radeon 9500/9700 im Rechner schwitzt, wird auch für volle Details kein High-End-Prozessor benötigt – 1.200 MHz reichen völlig aus.

RAM

128 MB

256 MB

512 MB

1.024 MB

Generell betragen die Ladesequenzen beim Levelwechsel nur wenige Sekunden. Schon mit 256 MByte Speicher geht's rund, mehr Arbeitsspeicher ist für Lara gar nicht nötig.

GRAFIKKARTE

800 x 600, 32 BIT FARBTIEFE: KLASSE 1 – KLASSE 2 – KLASSE 3 – KLASSE 4

1.024 x 768, 32 BIT FARBTIEFE: KLASSE 1 – KLASSE 2 – KLASSE 3 – KLASSE 4

1.280 x 1.024, 32 BIT FARBTIEFE: KLASSE 1 – KLASSE 2 – KLASSE 3 – KLASSE 4

KLASSE 1	KLASSE 2
Geforce 256 SDR/DDR, Geforce2 MX/MX-200/MX-400, Geforce4 MX-420, Kyro I	Geforce2 Pro/Ultra/Ti, Radeon 7500, Geforce4 MX-440/MX-460, Kyro 2
KLASSE 3	**KLASSE 4**
Radeon 8500, Radeon 9100/9500, Geforce3/Ti-200/Ti-500, Geforce4 Ti-4200	Radeon 9700/Pro, Radeon 9500 Pro, Geforce4 Ti-4400/Ti-4600, Geforce FX

Dreh- und Angelpunkt bei der Spielgeschwindigkeit der neuen **Tomb-Raider**-Episode ist zweifellos die Grafikkarte. Die Effekte sowie die hübschen Reflexionen auf Umgebung und Objekte schreien nach einem Grafik-Beschleuniger der obersten Klasse. Eine Reduzierung der Auflösung auf 800x600 Bildpunkte sorgt bei jeder Karte für einen immensen Leistungsschub. Bei sämtlichen Grafikkarten ohne DX-8-Features (Geforce2, Geforce4 MX, Radeon 7500) fallen Echtzeit-Schatten, Spiegelungen oder Feuerdunst einfach weg.



MEINUNG
THOMAS WEISS

Schlechte Steuerung und Bugs ersticken den Spielspaß.

Tomb Raider war nie ein Inbegriff für gute Steuerung, aber in Teil 6 ist Lara endgültig zur Zicke geworden: Sie macht einfach nicht das, was man ihr sagt. Weil ich Core Design nicht fehlendes Know-how unterstellen möchte – immerhin sind die Herren seit etlichen Jahren im Geschäft –, kann nur der Zeitdruck die Ursache dieser Probleme sein: Fast alles wirkt unfertig. Da sind die husch-husch eingebauten Rollenspiel-Elemente, das seltsame Level-Design (Merke: Brecheisen findet man bevorzugt hinter Fässern, die auf Hausdächern stehen) und die teilweise schlimmen Bugs (Patch auf CD/DVD). Dass Zwischensequenzen plötzlich grundlos ablaufen, ist verschmerzbar; dass Spielstände durch Fehler unbrauchbar werden, nicht. Gäbe es all diese Fehler nicht, eine Wertung von 80 % wäre locker drin gewesen. Vielleicht mit dem nächsten Patch ...



MEINUNG
CHRISTIAN MÜLLER

Es hätte eines der größten Comebacks der Spielegeschichte werden können.

Die Voraussetzungen für eines der meisterwarteten Comebacks der Spielegeschichte waren da: Nach den letzten eher mäßigen Lara-Croft-Spielen gönnten sich die **Tomb Raider**-Erfinder bei Core Design eine lange und ruhige Entwicklungsphase, formulierten frische Spielideen, bauten eine zeitgemäße Grafik-Engine und machten aus der langweilig gewordenen Spring- und Schalter-Archäologin einen geheimnisvollen, coolen Großstadt-Vamp. Das Ergebnis: Die überzeugende Hauptdarstellerin stolpert und schlittert durch eine schicke Optik und hat mehr mit Bugs als mit Bösewichten zu kämpfen. Eine echte Enttäuschung: Sorry, aber da müssen sich die Entwickler schon die Frage gefallen lassen, was sie denn die ganzen letzten vier Jahre eigentlich gemacht haben?

Viel Make-up, wenig Herz

Nicht alles ist schlecht am neuen **Tomb Raider**. Die Grafik zum Beispiel begeistert, obwohl es sich um eine PlayStation-2-Umsetzung handelt: Feuerdunst lässt die Umgebung verschwimmen, an blitzblank polierten Böden spiegelt sich verzerrt das Umfeld, volumetrischer Nebel wabert durch die Luft und Bump Mapping kümmert sich um realistische Oberflächentexturen. Hervorragend ist zudem die Akustik gelungen: Der Soundtrack, teilweise vom bombastischen London Symphony Orchestra eingespielt, klingt nach großem Hollywood-Film, die professionellen Sprecher auch. Schade nur, dass all der Präsentationsbombast seine Wirkung nicht entfalten kann: **Angel of Darkness** ist als Spiel zu durchschnittlich. Ein paar Monate mehr Feinschliff hätten Wunder gewirkt. Ab in die **Enter the Matrix**-Ecke, Lara! THOMAS WEISS



TESTURTEIL
Tomb Raider: AoD

ENTWICKLER Core Design
ANBIETER Eidos
PREIS Ca. € 50,-
TERMIN Erhältlich
USK Ab 12 Jahren
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis
SCHWIERIGKEITSGRAD Nicht einstellbar: Mittel
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1 Netzwerk: - Internet: - 1 Sp./Packung

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal
Prozessor in Megahertz: 700 – 900 – 1.000
Arbeitsspeicher: 128 MB – 256 MB – 512 MB – 1024 MB
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 – Klasse 2 – Klasse 3 – Klasse 4

PRO & CONTRA
- + Hübsche Grafik mit vielen Effekten
- + Professionelle Musik und Sprecher
- – Extrem schlechte Steuerung
- – Keine Innovation
- – Miese Gegner-KI

GRAFIK	80%
SOUND	90%
STEUERUNG	25%
ATMOSPHÄRE	75%
SPIELDESIGN	60%
MEHRSPIELER	00%

65

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **INDIANA JONES** oder **ENTER THE MATRIX** mochten.

Handy-Power!

BESTELLHOTLINE: 01908 - 662681
0900 515168
0901 599998

RINGTONES
* Für Nokia, Siemens, Sony/Ericsson, Sagem, Alcatel, Motorola, Samsung, Sendo & Trium.
Chartbreaker:
15201 Avril Lavigne/Complicated
15601 Avril Lavigne/Skater Boy
15211 Drunkenmunky/E
15213 Massive Töne/Cruisen
15215 Groove Coverage/Monlight Shadow
15217 Right said Fred/Stand up
15218 Elvis/A little conversation
15222 Puddle of Mudd/She hates me
15225 Sophie Ellis Bextor/Get over you
15226 Jan Wayne/Only you
15227 Christina Millan/When you look at me
15570 Amerikanische Nationalhymne
15231 Dj DEAN/Play it hard
15236 Leann Rimes/Live goes on
15565 Dance Nation/Sunshine
15240 Paf.Daddy/I need a girl
15242 Nickelback/too bad
15244 No Doubt/Underneath
15245 Ben/Herz aus Glas
15246 Nena & Westbam/Oldschool Baby
15509 Hermes House B./Country Roads
15026 Limb Biskit/Rollin
15561 Linking Park/In the End
15563 Die Prinzen/Deutschland
15057 Fatboy Slim/Star69
15513 Kool Sava/Haus&Boot
15235 B3/I.O.I.O.
15070 Modern Talking/Win the race
15081 Linkin Park /Crawling
15132 Snoop Dogg/Same
15516 M.O.P./Ante up
Soundtrax:
KULT
15094 Axel F.
15098 Flintstones
15100 Indianer Jones
15102 Mana Mana
15103 Mission Impossible
15099 Gute Zeiten, Schlechte Zeiten
15107 Pippi Langstrumpf
15108 Raumschiff Enterprise
15109 Raumschiff Voyager
15112 Versuchs mal mit Gemütlichkeit
15115 Star Wars
15118 Eine Insel mit 2 Bergen
15119 Schnellste Maus von Mexico
15106 Lindenstrasse
15602 Big Brother
15603 Buffy
15604 Dragonball
15605 Rocky / Eye of the Tiger
15606 Harry Potter
15608 Pulp Ficktion
15609 Sesamstraße

NEU!
COOLE SOUNDS
ALS KLINGELTON ODER SMS-SIGNAL
Nokia 7650,3650, Siemens C55, Sharp GX10
87000 NEBELHORN
87001 LAUTE SIRENE MIT EXPLOSION
87002 SEXGERÄUSCHE
87003 PFERDEWIEHERN
87004 KLOSPÜLUNG
87005 KUSSGERÄUSCH
87006 PUMPGUN
87007 RÜLPSGERÄUSCH
87008 GEWITTER MIT DONNER
87009 TROMMELWIRBEL
87010 MUNDHARMONIKA DES TODES
87011 KLAPPERSCHLANGE
87012 MANN SCHREIT WIE IRRE

"BLINK" - SMS
Alle Nokia bis auf 6210, 7110 und 9er Serie
90004 "Warnung"! Entfernen Sie sofort Ihre SIM-Karte! 5,4,3,2,1 "zu spaet"!
90220 Morgens ein "Joint" und der Tag ist "Dein Freund !!!"
90222 Wenn dir diese SMS "blinkend" vor kommt, brauchst du dringend "SEX!"
90103 Hab Dich "lieb"!
90127 Ich habe total "Sehnsucht nach dir!"
90105 Du bist "sooo suess"!
90011 Achtung "Virus" im Handy!
90124 Du bist "das Beste" was mir je passieren konnte!
90100 Ich habe mich "unsterblich" in dich "verliebt"!
90010 Du nervst "GEH STERBEN !!!"
90108 Du bist mein "Stern"!

DER MEGA-HIT: FUN-CALLS
Für alle Handytypen und Festnetzanschlus !!!
Willst du Deine Freunde oder Feinde mal so richtig auf denn Arm nehmen?
Verschicke einfach einen Spass-Anruf vom Radio DJ Mike Power, der Pizzeria Luigi oder der Castingagentur JOY. :-)
80001 Naturhistorische Gesellschaft
80002 Castingagentur Joy (Fernsehrolle?)
80003 Gesundheitsamt (Läuse am Kopf?)
80004 Pizzeria Luigi (4 Familiapizze!)
80005 Zoologisches Institut (Vogelspinne!)
80006 Radio DJ (500 Euro gewinnen?)

FARBIGE XXXL-PIX
** Für Handys mit Farbdisplay!

50007 50011 50150

55005 50012 50151

50001 50155 50031

50008 50003 50002

50162 50024 50168

50158 50153 50154

DISPLAY - ANIMATIONS
Nokia: 3330,3510,3410,5210,5510 (Wap)

85000 85500 85519
85502 85504 85505
85518 85511 85506

XXXL PIX für Siemens & Alcatel!
Siemens M50, MT50, ME45, C45, C55, S45, SL45i, M45i Alcatel OT 511, OT 512, OT 715, sowie alle neueren Modelle

44000 44006 44013

44020 44001 44003

SMS PIX für * Nokia, Ericsson, Alcatel, Siemens, Samsung & Sendo!

70564 70532 70104
61010 61005 61004

61014 69021 70500

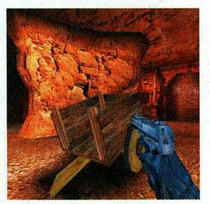
69032 69033 67500

LOGO'S für * Nokia, Ericsson, Alcatel, Siemens, Samsung & Sendo!

31019 31028 38014
38013 31043 38502
31004 31038 31015

Nina

Es gibt verdammt viele miese Spiele auf dieser Welt. Und mit **Nina** gibt es nun eines mehr. Sie schlüpfen in die Rolle der gleichnamigen Spezialagentin und ballern sich in der Ego-Perspektive durch verwirrende Levels, in denen wahrscheinlich nicht mal das Fähnlein Fieselschweif die Übersicht behalten würde. Dann passieren viele spannende Sachen: Zum Beispiel springen ab und an in zwei Animationsstufen Turbanträger ins Bild, die Sie abschießen. Oder Sie entdecken einen alten Karren, der einsam und verlassen im Staub steht. Dabei folgt die musikalische Dramaturgie stets der Storyline – sagt zumindest der Packungstext. Wir sagen: Spielen Sie lieber **No One Lives Forever**, das ist besser und bereits zum Budget-Preis erhältlich. THOMAS WEISS



SIEH AN Ein ramponierter Wagen steht in der Wüste. Mehr gibt es in NINA wirklich nicht zu sehen.

TESTURTEIL
NINA: Agent Chronicles

ENTWICKLER	ANBIETER
Detalion	City Interactive
PREIS	**TERMIN**
Ca. € 20,-	Erhältlich
USK	**SPRACHE**
Ab 16 Jahren	Deutsch

GRAFIK	56%
SOUND	35%
STEUERUNG	45%
ATMOSPHÄRE	36%
SPIELDESIGN	17%
MEHRSPIELER	– %

19

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **W.A.R. SOLDIERS** oder **SNIPER** mochten.

Wonderland

W**onderland** ist so überflüssig wie ein Blinddarm, aber nicht wirklich schlecht: In 60 Levels steuern Sie einen putzigen Kugelmann mit Bommelmütze durch Labyrinthe, verschieben Kisten, sammeln Taler ein und öffnen Türen mit den richtigen Schlüsseln. Nervig ist das Zeitlimit, das Hektik und Drängelei in ein Spiel bringt, das man viel lieber ohne Druck genießen möchte. Trotzdem ist **Wonderland** dank des günstigen Preises von 15 Euro halbwegs empfehlenswert; vor allem für jene, die ein Spielchen für zwischendurch suchen. Achtung: Die unnötige und kunterbunte 3D-Grafik scrollt so penetrant über den Bildschirm, dass Motion-Sickness-Geplagte besser einen Eimer neben den PC stellen. THOMAS WEISS



PFADE FINDEN Auf grünen Wegen und zwischen braunen Mauern suchen Sie in einem Labyrinth nach dem Ausgang.



TESTURTEIL
Wonderland

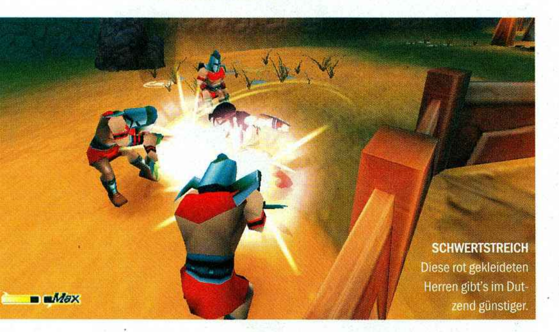
ENTWICKLER	ANBIETER
Midnight Synergy	Astragon
PREIS	**TERMIN**
Ca. € 25,-	Erhältlich
USK	**SPRACHE**
Unbeschränkt	Deutsch

GRAFIK	20%
SOUND	39%
STEUERUNG	70%
ATMOSPHÄRE	30%
SPIELDESIGN	40%
MEHRSPIELER	– %

41

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **SOKOBAN** oder **ZAPPER** mochten.

Kaan



SCHWERTSTREICH Diese rot gekleideten Herren gibt's im Dutzend günstiger.

Die Manga-Version von Conan dem Barbaren hört auf den Namen Kaan. Und haut ebenso feste zu.

Die Geschichte hat sich so oder ähnlich schon in dutzenden Computerspielen, Märchen und Filmen zugetragen: Bösewicht beklaut schöne Prinzessin, strahlender Held jagt Bösewicht. **Kaan** erzählt die Story um den gleichnamigen Protagonisten im Stil fernöstlicher Comics: große Augen, gewaltige Muskeln, Schwertstreiche, die Jackie Chans Kampfkünste verblassen lassen. Durch 18 Levels, unterteilt in sechs Kapitel, dreschen Sie mit Kaan auf Scharen von Gegnern ein, sprinten durch mit Fallen gespickte Gänge und absolvieren zeitkritische Sprungabschnitte. Unterwegs werden Tränke und Münzen aufgesammelt, die den Zugang zu einer Arena öffnen, in der Sie für Ihr Alter Ego bessere Ausrüstung erkämpfen können. Alles sehr putzig, alles trotz konsolenüblichem Speicherpunktesystem fair, alles spaßig. Womit **Kaan** wie so viele Genrekollegen hauptsächlich zu kämpfen hat, ist die oft unglückliche 3D-Kamera, die gerne mal wichtige Gegenstände oder Gegner im Dunkeln lässt und schlimmstenfalls einfach an einer Säule hängen bleibt. Das und die mangelnde Abwechslung, besonders in den feindlichen Kämpferreichen, verhindern eine bessere Wertung. RÜDIGER STEIDLE



TESTURTEIL
Kaan

ENTWICKLER	ANBIETER
Eko System	Dreamcatcher
PREIS	**TERMIN**
Ca. € 35,-	Erhältlich
USK	**SPRACHE**
Ab 12 Jahren	Deutsch

ZIELGRUPPE
Einsteiger

SCHWIERIGKEITSGRAD
Nicht einstellbar: Leicht

MEHRSPIELER

Einzel-PC: 1	Netzwerk: -
Internet: -	1 Sp./Packung

TESTCENTER Tech. unmöglich / Akzeptabel / Unzumutbar / Optimal

Prozessor in Megahertz: 400 – 700 – 1200

Arbeitsspeicher: 128 MB | 256 MB | 512 MB | 1024 MB

Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 | Klasse 2 | Klasse 3 | Klasse 4

PRO & CONTRA
- + Simple Steuerung
- + Netter Comic-Stil
- + Faires Leveldesign
- – Kameraführung mangelhaft
- – Nur Speicherpunkte

GRAFIK	67%
SOUND	65%
STEUERUNG	75%
ATMOSPHÄRE	51%
SPIELDESIGN	60%
MEHRSPIELER	--%

60

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **X-MEN 2** oder **SPIDERMAN** mochten.

COUNTER-STRIKE™

CONDITION ZERO™

THE BOMB HAS BEEN PLANTED!

* Condition Zero ist die einzige Singleplayer-Umsetzung des weltweit beliebtesten Online-Action Games!
* Brandneue Waffen, Maps und Ausrüstung.
* Inklusive "High Definition"-Pack für eine noch brillantere Grafik der Charaktere, Modelle und Effekte.





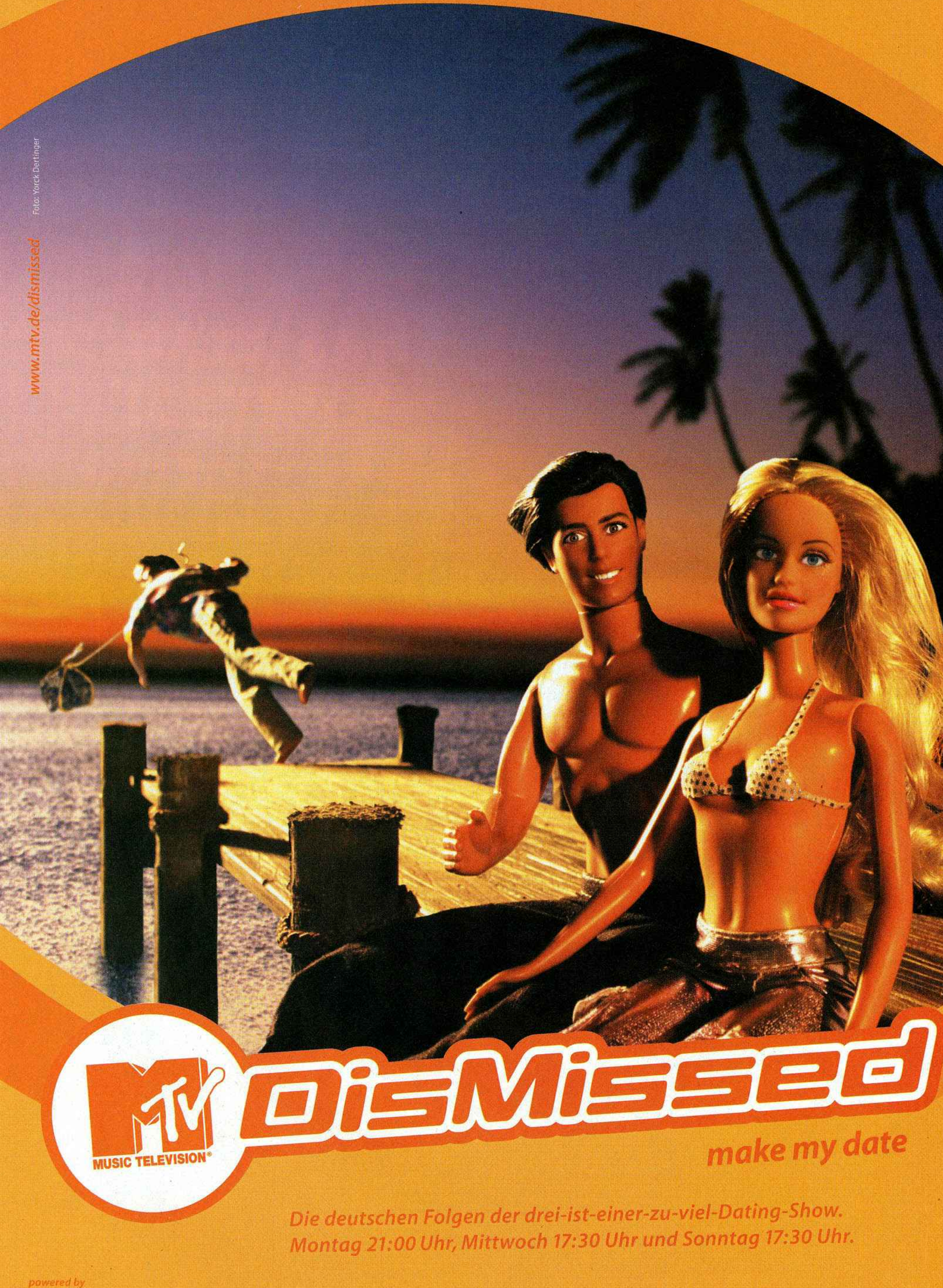






PC CD ROM

©2003 Valve, L.L.C. Alle Rechte vorbehalten. Valve, das Valve Logo, Half-Life, Counter-Strike, das Counter-Strike Logo und Counter-Strike: Condition Zero sind Marken und/ oder eingetragene Marken von Valve, L.L.C. Ritual und das Ritual Logo sind Marken und/ oder eingetragene Marken von Ritual Entertainment. Sierra und das Sierra Logo sind in den USA und/ oder anderen Ländern Marken oder eingetragene Marken von Sierra Entertainment, Inc. Alle weiteren Marken sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.



www.mtv.de/dismissed
Foto: Yorck Dertinger
MTV
MUSIC TELEVISION®
DisMissed
make my date
Die deutschen Folgen der drei-ist-einer-zu-viel-Dating-Show.
Montag 21:00 Uhr, Mittwoch 17:30 Uhr und Sonntag 17:30 Uhr.
powered by
Yam!



EVE: The Second Genesis

Das bessere **Freelancer**" – so oder so ähnlich bezeichnen viele PC-Games-Leser das Online-Rollenspiel **EVE: The Second Genesis** von Entwickler CCP. Ein im Grunde nicht ganz fairer Vergleich, denn **EVE** spielt sich völlig anders als das actionlastige **Freelancer**. Wie bei vergleichbaren Titeln – wie **Dark Age of Camelot** oder **Everquest** – ist vor allem Teamplay gefragt; Einzelgänger dürften sich in dem riesigen Universum schnell langweilen. Denn ohne die Hilfe von erfahrenen Mitspielern ist man schnell frustriert, da das Gameplay nicht für kurze Ballerorgien ausgelegt ist und man somit kaum Erfolgserlebnisse hat. Genauso sehen es auch die meisten Leser.

VIER FRAGEN AN DEN HERSTELLER

„In EVE stehen **die Fähigkeiten deines Charakters** im Vordergrund."

PC Games: Die Lernkurve in **EVE** ist so steil wie die Eiger-Nordwand. Gerade für Online-Neulinge ist die Gefahr groß, dass sie bildlich gesprochen abstürzen und das Spiel frustriert beenden.

Olafsson: „Wir sind schon dabei, das Tutorial zu überarbeiten und den Einstieg in **EVE** zu vereinfachen. Das neue Tutorial wird die wichtigen Features in **EVE**, wie den Kampf, die Navigation oder auch den Handelspart, sehr ausführlich beschreiben und den Spieler dabei quasi „an die Hand nehmen". Außerdem übersetzen wir es ins Deutsche und Französische, um eventuellen Problemen mit der englischen Sprache aus dem Weg zu gehen."

PC Games: Die Raumkämpfe in **EVE** sind relativ langweilig: Meist drückt man ein paar Knöpfe, das war's. Wie wollt ihr das in Zukunft spannender gestalten?

Olafsson: „Anstelle eines schnellen Zeigefingers und guter Reflexe hängt der Ausgang eines Kampfes allein von den Fähigkeiten der beteiligten Charaktere und der Ausrüstung der Schiffe ab. Im Julie-Patch haben wir die Kämpfe beispielsweise dadurch aufgewertet, dass Entfernung, Geschwindigkeit und die Zielerfassung eine größere Rolle spielen. Es reicht jetzt also nicht mehr aus, nur noch den Feuer-Knopf zu drücken. Vor allem die Gefechte zwischen unterschiedlichen Schifftypen haben davon profitiert: Ein Kreuzer hat nun echte Probleme, wenn ihm eine kleine, schnelle und wendige Fregatte zu nahe kommt."



SIGUR OLAFSSON ist Marketing-Manager bei CCP.

PC Games: Aber das ändert ja noch nichts an der Tatsache, dass man nach wie vor nur einen Knopf drückt?

Olafsson: „**EVE** ist eben kein Space-Shooter wie **Freelancer**, sondern ein Rollenspiel. Klar manövriert man nicht selbst und versucht, seinen Gegner ins Fadenkreuz zu kriegen. Schließlich stehen in einem Rollenspiel die Fähigkeiten deines Charakters im Vordergrund, nicht deine eigenen. Daher sind unsere Änderungen im Juli-Patch der richtige Weg, um die Kämpfe attraktiver und spannender zu gestalten: Man muss je nach Geschütz in der richtigen Entfernung bleiben, die Kanonen zum richtigen Zeitpunkt nachladen und dabei auf die Energieanzeigen des eigenen Schiffes achten. Das trifft auch auf die großen Schlachtschiffe zu; ohne Eskorte oder eine taktische Meisterleistung wird man sich kaum gegen kleinere Schiffe wehren können. Demnächst werden wir noch eine Tarnvorrichtung ins Spiel einbauen, wodurch die Kämpfe noch abwechslungsreicher werden."

PC Games: Wie sieht es denn mit den viel zitierten neuen Features oder Events aus, die im Laufe der Zeit für anhaltende Spannung sorgen sollen?

Olafsson: „Ich kann dir natürlich zum jetzigen Zeitpunkt kaum etwas über die Events verraten, allerdings warten ein paar ziemlich große Ereignisse auf die **EVE**-Spieler, die Einfluss auf das ganze Universum nehmen werden."



So bewerten die PC-Games-Leser (in Schulnoten):

GRAFIK	
Animationen	2+
Grafik (Spielwelt, Effekte)	1-
SOUND	
Kommentare/Sprachausgabe	2
Musik	2
Soundeffekte	2+
SPIELDESIGN	
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrades	2
Einsteigerfreundlichkeit	3-
Innovationen	2+
Langzeitmotivation	2
Steuerung	2

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Würden Sie EVE: The Second Genesis weiterempfehlen?



Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Das Urteil der PC-Games-Leser:
Die Stärken und Schwächen

+
1. Sehr stimmungsvolle Grafik
2. Totale Handlungsfreiheit
3. Riesiges Universum
4. Komplexes Wirtschaftssystem
5. Hilfsbereite Community

–
1. Völlig einsteigerunfreundlich
2. Noch viele Bugs im Spiel
3. Nur in Englisch erhältlich
4. Eintöniges Gameplay (Erze abbauen)
5. Zu hohe monatliche Gebühr

Die Meinung der PC-Games-Leser:

MARC-OLIVER DEINERT, Hamm:
„Als ich das erste Mal von **EVE** hörte, dachte ich: „Wow, das hat alles, was ich mir von **Freelancer** erhofft habe." Doch leider musste ich schnell feststellen, dass **EVE** auch seine Schattenseiten hat. Das Tutorial ist absolut unzureichend, um den Spieler auf die riesige Spielwelt vorzubereiten. Dadurch werden viele Einsteiger abgeschreckt."

NORMAN KRINGS, Düsseldorf:
„Das Tutorial lässt den Spieler ziemlich im Unklaren, was man überhaupt alles machen kann. Erst mit dem Beitritt in einer der zahlreichen Spieler-Corporations und der Hilfe erfahrener Piloten macht **EVE** so richtig Spaß. Positiv anzumerken ist das sehr motivierte Entwicklerteam, welches sich die Wünsche und Sorgen der Spieler zu Herzen nimmt."

ANDREAS SCHNÄPP, Bayreuth:
„**EVE: The Second Genesis** trumpft mit einem riesigen Universum und einer prachtvollen Grafik auf, die kein anderes MMORPG bieten kann. Was fehlt, sind spannende Quests wie in anderen Online-Rollenspielen. Ein Spiel für Sci-Fi-Fans, aber nicht für einen durchschnittlichen **Everquest**-Fan."

SÖREN MÖLLER, Brühl:
„Als ich **EVE** das erste Mal spielte, war ich von den Möglichkeiten fasziniert. Schnell wurde mir aber klar, dass man für ein Raumschiff lange tatenlos vor dem Bildschirm sitzt. Erst als ich ein Industrieunternehmen mit Freunden gründete, lief alles super. Das Teamplay und die von Spielern betriebene Politik und Wirtschaft machen dieses Spiel so genial und einzigartig."

Fluch der Karibik

SONNENUNTERGANG Fast könnte man das romantische Panorama genießen, wäre da nicht die Galeone, deren Breitseite soeben das Deck in Brand setzt.

Es scheint ein Fluch über dem Spiele-Oldie Pirates zu liegen: Kein Nachahmer erreicht die Klasse des Originals. Auch nicht der Fluch der Karibik.

Schon Sid Meiers Vorlage wollte nicht so recht in ein Genre passen, **Fluch der Karibik** vermischt sogar noch mehr Spielesparten. Zunächst eine Portion Rollenspiel. Ihr Alter Ego, Nachwuchskapitän Nathaniel Hawk, verfügt über zehn Charakterwerte und gut dreimal so viele Talente, die er im Spielverlauf erweitert. Dann wäre da eine Prise Wirtschaftssimulation. Mit etwas Gespür können Sie als Händler zwischen dem halben Dutzend Inseln der Spielwelt reich werden. Auch als Seekampf-Simulation macht **Fluch der Karibik** eine gute Figur, zumal kein anderes Spiel derart eindrucksvolle Schiffe, so wunderschönes Wasser und so realistische Wettereffekte zu bieten hat. Ebenfalls auf der Zutatenliste: actionreiche Säbelduelle, viele Rollenspiel-Quests und eine weitgehende Handlungsfreiheit. Zusammenfassen lässt sich das alles wohl unter dem Oberbegriff Action-Adventure.



SCHÄNKE Der Wirt ist immer für ein Schwätzchen zu haben. Er vermittelt Matrosen, Gerüchte und Kunden.

Der fliegende Geisterpirat

Mit dem gleichnamigen Johnny-Depp-Film hat **Fluch der Karibik** nicht allzu viel zu schaffen. Kein Wunder, hat Publisher Ubi Soft die Lizenz doch erst recht kurz vor Veröffentlichung auf das weitgehend fertige **Sea Dogs 2** gepappt. Nur Fragmente der Leinwand-Story finden sich in der Handlung wieder. Beispielsweise treffen Sie im Spielverlauf auf die Black Pearl, das verfluchte Geisterpiratenschiff des Kinostreifens.

Doch auch ohne Filmanleihen ist mehr als genug zu tun: Neben den beiden Hauptquests gibt es in den örtlichen Kneipen bei fast jedem Landgang den ein oder anderen Auftrag aufzuschnappen. Da will ein Handelsreisender sicher in den nächsten Hafen eskortiert werden, da bittet ein Kapitän um Hilfe beim Verjagen eines Blockadeschiffs, da hofft ein von Wegelagerern Eingekreister auf tatkräftigen Beistand. Es winken Gold und Erfahrungspunkte, die die Fähigkeiten des Spielhelden verbessern.



EN GARDE Gesuchte Piraten haben es schwer: An jeder Ecke will eine Stadtwache das Kopfgeld kassieren. Glücklicherweise kann man sich für einen Batzen Gold freikaufen.



VERHANDLUNGEN In Multiple-Choice-Gesprächen erhalten Sie neue Aufträge oder Informationen.

Natürlich ist es auch möglich, ganz auf eigene Faust als Händler oder Pirat sein Glück zu machen. Wer es sich leisten kann, führt bis zu vier Schiffe ins Gefecht, wobei drei von mehr oder weniger (meistens weniger) fähigen Computerkapitänen kommandiert werden.

Keine Treffer ohne Punkte

Obwohl sich **Fluch der Karibik** in den Seeschlachten sehr actionbetont steuert, tritt gerade dort das Rollenspiel-Gerüst zutage. Sie können noch so gut zielen – wenn Sie nicht genügend Charakterpunkte in Ihre Fähigkeiten als Kanonier investieren, landet die halbe Salve im Wasser. Ähnlich sieht es bei den Fechtduellen an Land aus. Ohne entsprechende Talente ritzen selbst gut getimte Ausfälle nur kleine Kratzer ins Hemd des Gegners. Und ein Level-Null-Händler erzielt nirgendwo gute Preise. Das kann vor allem anfangs frustrierend sein, zumal nie ganz klar ist, ob das schlechte Abschneiden nun auf eigenes Unvermögen, die ungenaue Steuerung oder eben die Rollenspiel-Anleihen zurückzuführen ist. Wer sich durchbeißt, wird aber später mit hochspannenden Seeschlachten, fordernden Säbelkämpfen, einträglichen Handelsrouten und natürlich glitzernden Piratenschätzen belohnt.

RÜDIGER STEIDLE



TESTURTEIL
Fluch der Karibik

ENTWICKLER Akella
ANBIETER Ubi Soft
PREIS Ca. € 45,-
TERMIN 28. August 2003
USK Ab 6 Jahren
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: Zwei Stufen
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1; Netzwerk: -; Internet: -; 1 Sp./Packung

72

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal
Prozessor in Megahertz: 700 – 1200 – 1800
Arbeitsspeicher: 128 MB | 256 MB | 512 MB | 1024 MB
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 | Klasse 2 | Klasse 3 | Klasse 4

PRO & CONTRA
+ Schöne, stimmungsvolle Grafik
+ Langer Hauptplot plus Subquests
+ Weitgehende Handlungsfreiheit
- Schwieriger Einstieg
- Genremix nicht immer glücklich

GRAFIK	87%
SOUND	73%
STEUERUNG	41%
ATMOSPHÄRE	70%
SPIELDESIGN	71%
MEHRSPIELER	--%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **SEA DOGS** oder **PIRATES** mochten.

MEINUNG
RÜDIGER STEIDLE



Fluch über den Programmierer der unausgegorenen Steuerung!

Die Betaversion letzten Monat ließ mich noch hoffen: Mit ein paar Kniffen hier und da hätte aus **Fluch der Karibik** ein richtig schönes Piraten-Abenteuer werden können. Leider wurde anscheinend die Zeit knapp und so findet sich auf meiner Festplatte ein Action-Adventure, das an vielen Ecken unfertig wirkt. Besonders die Steuerung nervt: Für alle Spielmodi – an Land, auf See, im Gefecht – gibt es eine andere unsinnige Tastenbelegung. Warum ist das niemandem aufgefallen? Außerdem ärgert mich, dass die Entwickler Nachwuchs-Freibeutern den Einstieg so schwer machen. Denn so richtig Spaß macht **Fluch der Karibik** erst mit einem schnellen Schiff, ausreichend Gold und einem hochgezüchteten Helden. Dann allerdings wird es richtig spannend, vor allem, weil die vielen Quests der Haupthandlung und an Nebenschauplätzen immer wieder neue Herausforderungen bereithalten. Schade, **Fluch der Karibik** hat viel Potenzial verschenkt.

OkaySoft *service*
- Vorbestellservice
- -15:45 Sofortversand
- cut / uncut - Info

OkaySoft *online*
- 18er Bereich
- Topaktuell
- Termine
- Lagerstatus
- ohne Cookies

OkaySoft *mail*
- Auftragsbestätigung
- Versandbestätigung
- Termin - Infos
- Track & Trace

OKAYSOFT SPIELE-VERSAND M.T.V.
14 JAHRE INDEPENDENT SERVICE & LOGISTIK
Tel. 09674-1279 Fax -1294
92557 Weiding Am Graben 2 info@okaysoft.de

Age of Empires 2 Gold	DV	26,90	Day of Defeat	DV	21,50
Age of Wonders 2	DV	11,90	Diablo 2 GOLD	DV	20,50
Aquanox 2: Revelation	DV	19,50	- Lord of Destruction	DV	12,90
X Arx Fatalis	DV	18,90	Die Gilde	DV	11,90
Battlefield 1942	DV	43,25	Die Gilde Gold Edition	DV	35,90
- Secret Weapons.. *	DV	24,90	Die Sims-Deluxe Edition	DV	45,90
- Road to Rome	DV	14,90	- Megastar	DV	27,90
Blitzkrieg - Total Chall.	DV	17,90	Disciples Gold Edition	DV	22,50
Breed *	DV	45,90	Enclave - DVD	DV	45,90
C+C 3: Renegade	DV	11,50	Enigma - Rising Tide	DV	28,90
C+C: Generäle *	DV	27,90	Etherlords	DV	9,90
Call of Duty *	DV	i.V.	Everquest: Planes of P.	DV	26,90
Chaser	DV	31,50	F1 Challenge 99-02	DV	38,90
Colin McRae Rally 3	DV	42,90	Flight Simulator 2004 *	DV	65,50
Comanche 4	DA	22,40	Fluch der Karibik *	DA	41,50
D.A.o.Camelot - Bundle	DV	39,50	Freelancer	DV	45,50
DAoC - Shrouded Isles	DV	24,90	Ghostmaster	DV	38,90

ALLE Spiele für volljährige online im gesicherten Bereich ab 18 Jahren:
www.okaysoft.de

USK NICHT geeignet unter 18 Jahren

Gold Games 6	DV	18,90	Morrowind	DV	26,90	Star Wars: Galaxies *	DV	i.V.
X Gothic 2	DV	43,50	- Bloodmoon *	DV	23,50	X Star Wars Jedi Knight 2	DV	20,90
- Limited Edition *	DV	45,50	- Tribunal	DV	26,90	Star Wars Jedi Knight 3*	DV	i.V.
- Nacht des Raben *	DV	27,90	Need for Speed 6	DV	43,50	Strategic Command	DA	22,90
GTA - Vice City	DV	45,50	Need for Sp. Undergr.*	DV	i.V.	Swine	DV	8,50
Half-Life	DV	13,24	X Neverwinter Nights	DV	31,90	Tomb Raider 6	DV	45,90
Half-Life - Gen.Pack v3	DV	26,75	- Shadows of Undrentide	DV	28,50	- Limited Edition	DV	61,90
Half-Life 2 *	DV	i.V.	Operation Flashp. GotY	DA	14,50	Train Sim. Germ. Railr.3	DV	26,50
Hearts of Iron	DV	34,50	Planetside	DA	42,90	X Unreal 2	DV	29,90
Homeworld 2 *	DV	37,50	- Gametime Card		54,50	Vietcong	DV	43,50
Icewind Dale 2	DV	20,90	Play the Games Vol. 5	DV	28,50	Warcraft 3	DV	17,90
Lemmings Revolution	DV	9,90	Radsport Man. 03/04	DV	35,90	- Frozen Throne	DV	24,90
Lionheart *	DV	39,90	Red Faction 2	DV	19,90	- Actionfiguren		17,50
Medal of Honor 2 *	DV	i.V.	Rise of Nations	DV	45,50	World of Warcraft *	DV	i.V.
Medieval - Total War	DV	21,50	Sacred *	DV	i.V.	Will Rock	DV	26,90
- Viking Invasion	DV	21,50	Spellforce *	DV	i.V.			
Midnight Club Racing 2*	DV	44,50	Star Trek: Elite Force 2	DV	40,90			

X bei Titeln die mit X gekennzeichnet sind legen wir jeder Lieferung weitere Informationen zur Konfiguration bei!
ab 75 Euro Lieferwert versandkostenfrei (Inland), Vorauskasse 3.25, Nachnahme 6.50 zzgl. Zahlkartengeb., * Vorbestellung erwünscht.
22.7.2003
www.OKAYSOFT.de

Harbinger



VERSCHNAUFPAUSE Im Hauptquartier holen Sie sich Aufträge und kaufen neue Ausrüstungsgegenstände ein.



ROBOTER GEGEN ROBOTER Als Roboter halten Sie zwar mehr Treffer aus als die anderen Figuren, sterben im Nahkampf aber trotzdem recht schnell.

Was Diablo 2 berühmt machte, greift Harbinger auf – und verfrachtet den Spielablauf ins Weltall.

Monster meucheln, Erfahrungspunkte sammeln, Gegenstände finden – *Diablo 2* zeigt, wie viel Sucht ein simples Spielprinzip erzeugen kann. *Harbinger* möchte ein Stück vom Spaßkuchen abhaben und kopiert: Als Roboter, Mensch oder Techno-Zauberin schießen und hacken Sie sich aus der Iso-Perspektive durch 60 Gegnersorten, steigen stufenweise auf und rüsten sich sukzessive mit besseren Waffen aus. Unterschied zum Blizzard-Vorbild: Dies alles geschieht im Weltraum, auf einem riesigen Sklavenraumschiff, das ein fieser Overlord kontrolliert. Ihre Aufgabe ist es, seiner Diktatur ein Ende zu bereiten.

Zur Auswahl stehen drei Charakterklassen, die – zumindest in der Theorie – den Spielablauf in unterschiedliche Richtungen lenken: Während der Roboter mit Laserwaffen schießt, schnetzelt sich der Mensch lieber mit überdimensionierten Schwertern durch die Gegnermassen. Die Zauberin hingegen zündet ein gewaltiges Feuerwerk. In der Praxis jedoch erweist sich nur eine Spielvariante als effektiv, nämlich die des Fernkampfes. Wer sich direkt ins Getümmel wagt, wird wegen des hohen Schwierigkeitsgrades in Sekundenschnelle zu Brei geschlagen – dann bleibt nur der Quickload. Auf die Hilfe von Freunden müssen Sie auch verzichten: Einen Multiplayer-Modus gibt's in *Harbinger* nicht. THOMAS WEISS

MEINUNG
THOMAS WEISS

Kein schlechtes, aber auch kein wirklich gutes Hack 'n' Slay im Weltraum.

Beim Spielen von *Harbinger* umklammerte mich ein Gefühl der Einsamkeit: Stundenlang rennt man in futuristischen, hundertprozentig schmutzabstoßenden High-Tech-Arealen herum und trifft, abgesehen von Maschinen, keine Menschenseele. Da ist mir die bunte, detailverliebte Fantasy-Welt von *Diablo 2* lieber. Trotzdem kann ich einen gewissen Spaßfaktor nicht verleugnen: Vorstoßen, ballern, Rückzug – die Kämpfe haben Rhythmus, obwohl sie meistens gleich ablaufen. Gäbe es mehr Möglichkeiten bei der Charakterentwicklung, abwechslungsreichere Areale und vor allem einen Multiplayer-Modus, *Harbinger* wäre eine ordentliche *Diablo 2*-Alternative geworden. Aber so fällt es mir schwer, eine klare Empfehlung auszusprechen.



TESTURTEIL
Harbinger

ENTWICKLER Silverback
ANBIETER Borgmeier
PREIS Ca. € 30,-
TERMIN Erhältlich
USK Ab 12 Jahren
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Fortgeschrittene, Profis
SCHWIERIGKEITSGRAD Nicht einstellbar: Mittel
MEHRSPIELER
Einzel-PC: 1 Netzwerk: -
Internet: - 1 Sp./Packung

63

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal
Prozessor in Megahertz: 500 700 1.000
Arbeitsspeicher: 128 MB 256 MB 512 MB 1024 MB
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 Klasse 2 Klasse 3 Klasse 4

PRO & CONTRA
+ Einfaches Spielprinzip
+ Intuitive Steuerung
- Wenig Charakterentwicklung
- Langweilige Schauplätze
- Kein Multiplayer-Modus

GRAFIK	65%
SOUND	68%
STEUERUNG	72%
ATMOSPHÄRE	70%
SPIELDESIGN	69%
MEHRSPIELER	00%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **DIABLO 2** oder **DUNGEON SIEGE** mochten.

!!! Das größte Handyuniversum Deutschlands!!!

WWW.FUN4MOBILE.DE

Logos, SMS-Bildmitteilungen, Klingeltöne, SMS Fun und mehr...

Java GAMES

Unsere Games sind unter Anderem geeignet für Nokia, Motorola + Siemens. Schau auf unsere Website für eine aktuelle Liste der Handytypen!



WAHNSINNIGE GAMES VOLLER ACTION UND ABENTEUER FÜR DEIN HANDY!

	BRING 'EM BACK	ACTION BASKETBALL
Grafik	gut	gut
Bedienung	einfach	einfach
Unterhaltungswert	gut	sehr gut
Gesamtnote	gut	sehr gut

Java GAMES

DIE TOP 7 SPIELE

Anmerkung: An den Symbolen (*#$) erkennst Du, ob das Spiel für Dein Handy geeignet ist!

GAME	GSM	BESTELLCODE
Speedster	•	807116
City Knights	•	807180
Phone Shot	•	807152
Sea Rescue	#	804107
Jet Rider	•*$	801110
Space Encounter	•$	803102
Pesky Marbles	•	802107

• Geeignet für NOKIA 3315, 3410, 3510, 3510i, 3530, 3560, 3650, 5100, 6100, 6310i, 6610, 6800, 7210, 7250, 7650 und 8910i.
Geeignet für SIEMENS C55. $ Geeignet für SIEMENS S55.

WAP



- JAVA GAMES!
- POLYPHONE Klingeltöne!
- WAP CHAT!
- WAP DATING!
- ANIMIERTE SCREENSAVER

ES IST WIRKLICH GANZ EINFACH: Stelle einfach die Verbindung zu unserem WAP Portal her, und Du kannst alles downloaden, was Du willst!!! Unbegrenzt, superschnell und einzigartig gut! Du bezahlst nur für die Verbindungskosten zu WAP 1,24 €/min * ALLE Produkte" die Du empfängst oder verschickst sind dann absolut gratis!!! Bestelle hier ganz einfach Deine WAP-Konfiguration per Telefon indem Du die Nummer: 0137 - 8991199 anrufst. Wir senden Dir die notwendigen Einstellungen per SMS! Speichere diese und rufe dann das entsprechende Menü auf Deinem Handy auf! Los geht's! Tauch ab in unsere WAP-Welt!

FARBLOGOS für alle WAP-fähigen Handys



WAP-Einstellungen anfordern! 0,49 € pro Anruf.

NUMMER: 0137 - 8991199

WAP-fähige Handys: NOKIA, MOTOROLA, SAMSUNG, SIEMENS, SAGEM, ALCATEL, SONY-ERICSSON, SHARP, NEC, TOSHIBA & PANASONIC

Einfach & schnell per SMS bestellen:

DE: Schicke eine SMS mit dem Buchstaben PCGH und der Produktnummer an die 83800
DE: Beispiel: PCGH 304455 an 83800*
CH: Schicke eine SMS mit dem Buchstaben PCGH und der Produktnummer an die 9966
CH: Beispiel: PCGH 304455 an 9966*

Alle diese Produkte kannst Du unter dieser Rufnummer bestellen:
DE: 0190-801162 1,86€/min.
CH: 0900-599880 4,23CHF/min.
AT: 0900-533350 2,16€/min.

*Dieser Service funktioniert mit den Providern T-Mobile, E-Plus, Debitel, O2, = EUR 1,99/SMS, Vodafone EUR 1,99 per SMS, max. EUR 3,98 per Service (2SMS um WAP-Einstellungen zu erhalten) (VF D2-Anteil EUR 0,12 pro SMS/ Zusatzentgelt des Anbieters EUR 1,87 pro SMS).(Für Bildmitteilungen normal nur 2 SMS nötig, je nach Kundenwunsch 3 SMS) CH: Swisscom, Sunrise und Orange 3 CHF per SMS





DE:0190-701081 1,24€/min.
CH:0900-599880 4,23CHF/min.
AT:0900-533350 2,16€/min.
Aufregende Logos zum Super-Spar-Preis!



Voicemail			
FETTE FINGER	601009	ENDE	601040
PARTYNUMMER	601025	ERREICHT	601041
24 UHR	601032	GESCHALTET	601043
ANSCHLUSS 2	601033	IMPORTANT	601044
ARABIA	601034	INTEROUTE	601045
ASSIGNED	601035	JAPAN	601046
CUTOFF	601036	KINGCALL 1	601047
		MITTAGSPAUSE	601050
		NACHRICHT	601051

Die Scherzhotline

Du willst es jemandem heimzahlen? Oder einfach nur mal total verappeln? Hier ist Deine ultimative Lösung, um dies zu verwirklichen! Dieser megamässige Service macht es möglich, dass jemand von unserem System auf's Glatteis geführt wird, und der Humor mal richtig getestet wird.... voll fett, voll abgefahren!

Beispiel: SMS Virus

Wild Robbie & Süsse Jessica



Voicemail / Die Scherzhotline / Robbie & Jessica DE: 0190-801614 (1,86 Euro min) / AT: 0900-533351 (2,16 Euro min) / CH: 0900-599881 (4,23 CHF min)

SMS-Bildmitteilungen sind möglich für Nokia 3210, 33xx, 5210, 5510, 62xx, 6310, 6510, 7210, 7650, 82xx, 8310, 88xx und Samsung N620, R210s, S100 und T100. Polyphone Klingeltöne für Motorola: T720 / Nokia: 3300, 3510, 3530, 3650, 3510i, 5100, 6100, 6610, 6650, 6800, 7210, 7250, 7650 / Samsung: SGH T100, S100, S300, A800, V200 / Siemens: S55, C55, SL55 / Sony Ericsson: P800, T300, T310 / Sagem MY-X5 / Panasonic GD87 / Sharp GX10 / nec n21i, nec n22i / Alcatel: OT 525, OT 715 / Toshiba: TS21i. Wallpapers für Nokia: 3300, 3510i, 3530, 3650, 5100, 6100, 6610, 6650, 6800, 7210, 7250, 7650, 8910i. Siemens S55, SL55. Sony Ericsson: P800, T300, T 68i, T310. Motorola: T720. Samsung: S100, S300, V200. Sagem MY-X5. Panasonic GD87, Sharp GX10. Toshiba TS21i. nec n21i, nec n22i, Mitsubishi M21i HELPDESK: 0211-90329820



Star Wars **Galaxies**



SOZIALVERTRÄGLICH 16 Spieler gegen einen Dewback. Mit Gruppenanschluss steigen Spaß und Überlebenschancen erheblich.

PLANETEN-PRACHT Unser Wookiee-Tourist auf Endor: „Hm, das ist doch sicher ein friedlicher Pflanzenfresser?"

REGENERATION Um mentale Wunden zu heilen, ist entspannendes Betrachten von Entertainern nötig.

Prominent, komplex, hübsch. Doch die **Online-Spielwiese für Möchtegern-Jedis** ist auch ein ziemlicher Umstandskrämer.

Jugendträume gingen am 26. Juni in Erfüllung, als Lucas Arts die erste **Star Wars**-Spielwelt im Internet offiziell anwarf. Ihr Held stammt aus einem von acht Film-Völkern und erforscht zehn atemberaubend schöne Welten mit Wiedererkennungswert, darunter Tatooine, Endor und Naboo.

Flexible Ausbildungsplätze

Das Spielprinzip weicht kaum von anderen Online-Rollenspielen ab: Sie verbünden sich, bekämpfen Computergegner und päppeln Ihren Charakter auf. Die Helden-Entwicklung ist langwierig, aber interessant. Statt auf eine Klasse festgelegt zu sein, dürfen Sie mehrere Gewerbe pflegen. Die sechs Start-Karrierepfade bieten eine gute Mischung aus Kämpfern und „friedlichen" Professionen wie Heiler oder Handwerker. Nach ein paar Grundkursen qualifiziert man sich für eine der 24 Spezialisierungen von Droiden-Bauer bis Kopfgeldjäger. Die Einstiegsphase ist allerdings ungebührlich hart. Viele kleine Umständlichkeiten bei Spieldesign und Bedienung erfordern Yoda-gleiche Geduld. Europäische Fans sind auf Importhändler angewiesen, denn einen Deutschland-Termin gibt es für das Produkt noch nicht – das Spiel soll komplett eingedeutscht werden. Monatliche Spielgebühren in Höhe von 15 US-Dollar plus Mehrwertsteuer sind per Kreditkarte fällig; das Spielen ist nur auf US-Servern möglich, zudem gibt es keinen Support.

HEINRICH LENHARDT



TESTURTEIL
Star Wars Galaxies

ENTWICKLER Sony Online
ANBIETER Lucas Arts
PREIS Ca. € 60,-
TERMIN Erhältlich (Import)
USK n.n.b.
SPRACHE Englisch
ZIELGRUPPE Fortgeschrittene, Profis
SCHWIERIGKEITSGRAD Nicht einstellbar: Schwer
MEHRSPIELER Einzel-PC: - Netzwerk: - Internet: 4.000 1 Sp./Packung

78

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal
Prozessor in Megahertz: 900 1600 2400
Arbeitsspeicher: 128 MB 256 MB 512 MB 1024 MB
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 Klasse 2 Klasse 3 Klasse 4

PRO & CONTRA
- + Flexible Helden-Entwicklung
- + Komplexes Gruppen-Teamwork
- + Star-Wars-Authentizität
- − Einstieg fällt schwer
- − Viel zeitfressender Leerlauf

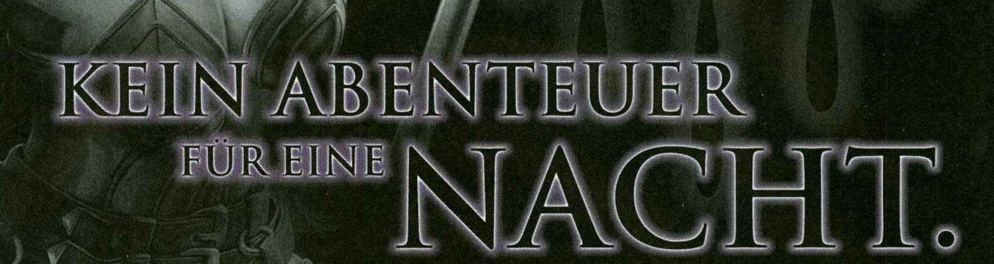
GRAFIK	89%
SOUND	65%
STEUERUNG	76%
ATMOSPHÄRE	90%
SPIELDESIGN	74%
EINZELSPIELER	-

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **EVERQUEST** oder **ULTIMA ONLINE** mochten.

MEINUNG
HEINRICH LENHARDT

Frust führt zu Wut. Wut führt zu unsäglichem Leid.

Ich pack es nicht. Da bekommt das Entwicklerteam eine solche Massenmarkt-Knüllerlizenz serviert und heraus kommt eines der einsteigerfeindlichsten Spiele der letzten Jahre. Stichworte: steile Lernkurve, ewiges Rumgelaufe und Heilungs-Prozedere, Leichensuche, keine NPC-Händler und überladenes User-Interface. Wer durchhält und viel Zeit investiert, wird durchaus belohnt. Von der Architektur der Städte bis zum Fraktionskampf zwischen Imperium und Rebellen dünstet das **Star Wars**-Feeling aus jeder Ecke der fantastisch aussehenden Spielwelt. Die Spezialisierungsberufe sind vielseitig, Gruppenschlachten mit bis zu 20 Leuten pro Party haben einen epischen „Wow!"-Faktor. Nur schade, dass der Weg zu solchen Fun-Momenten mit vielen Umwegen gepflastert ist. Von Start-Bugs und noch nachzutragenden Features (Fahrzeuge) mal ganz abgesehen.



DAS ERSTE OFFIZIELLE ADD-ON:
20 ZUSÄTZLICHE STUNDEN IN DER
WELT VON NEVERWINTER NIGHTS





DER SCHATTEN VON UNDERNZIT, DAS OFFIZIELLE ADD-ON ZU NEVERWINTER NIGHTS

- 20 Stunden zusätzliche Spieldauer im Single-Player-Modus
- Fünf neue Prestige-Klassen, z.B. Assassine oder Schattentänzer
- Neue Monster, 30 Fertigkeiten und 50 Zaubersprüche
- Erweiterter Aurora-Kampagnen-Editor mit neuen Landschaftstypen wie Wüste, Ruinen und Schneegebieten

PC CD









www.neverwinternights.com



NEVERWINTER NIGHTS Shadows of Undrentide © 2003 Atari, Inc. All rights reserved. Manufactured and marketed by Infogrames Europe SASU.

Neverwinter Nights, Forgotten Realms, the Forgotten Realms logo, Dungeons & Dragons logo, Dungeon Master, D&D, and the Wizards of the Coast logo are trademarks owned by Wizards of the Coast, Inc., a subsidiary of Hasbro Inc. and are used by Atari under license. All rights reserved. BioWare, the BioWare Aurora engine, and the BioWare Logo are trademarks of BioWare Corp. All rights reserved. The ATARI trademark and logo are registered trademarks of Atari Interactive Inc., a wholly owned subsidiary of Infogrames Interactive Inc. All rights reserved. All other trademarks are the property of their respective owners.

G|C
GAMES CONVENTION

GC-GAMES CONVENTION 2003!

Die weltgeilste Messe für Games & Software!
Vom 21. - 24.08. in Leipzig.

Karten und Infos unter: www.saturn.de oder
in ausgewählten Saturn-Märkten!*
*ausgewählte Märkte unter www.saturn.de





Colin McRae 3

Die Umsetzung von **Colin 4** für den PC ist noch nicht geplant – so zumindest das offizielle Statement von Codemasters. Eine Aussage von Development Director Gary Dunn lässt Rallye-Spieler trotzdem hoffen: „Bislang haben wir noch jeden Teil der **Colin**-Serie für den PC konvertiert." Und dann soll endlich alles besser werden: Die meisten genannten Kritikpunkte (unter anderem durchschnittliche Streckengrafik, zu wenig Modi) sind auch den Entwicklern bewusst und sollen im vierten Teil ausgemerzt werden. Negativ aufgefallen ist zudem der sehr dürftige Multiplayer-Modus in **Colin 3**: Es gibt keine Netzwerk- oder Internetunterstützung, man darf lediglich über Splitscreen gegeneinander fahren. Wirklich angetan waren die PC-Games-Leser hingegen vom nach wie vor großartigen Fahrgefühl und den detailverliebten Auto-Modellen.

FÜNF FRAGEN AN DEN HERSTELLER

„Zusätzliche Zeit für **PC-exklusive Features** nutzen"

PC Games: Wird **Colin 4** für den PC erscheinen?

Dunn: „Im Moment verfolgen wir keine derartigen Pläne. Bislang haben wir jedoch noch jeden Teil der **Colin**-Serie für den PC konvertiert. Im Moment arbeiten wir an den Konsolen-Fassungen des vierten Teils, danach werden wir uns mit der Möglichkeit einer PC-Version beschäftigen."

PC Games: Die größte Enttäuschung für viele **Colin**-Piloten war der fehlende LAN- und Online-Modus. Wieso habt ihr auf diese Features verzichtet? Hättet ihr nicht den alten Netcode übernehmen können?

Dunn: „Aus technischer Sicht wäre es nicht möglich gewesen, den Netzwerk-Code von **Colin McRae Rally 2** zu übernehmen. Wir haben die Xbox-Version als Basis für die Entwicklung der PC-Fassung des dritten Teils herangezogen. Aufgrund lizenzrechtlicher Beschränkungen war es uns leider nicht möglich, zusätzlich einen neuen Netzwerk-Modus zu entwickeln. Die aufwendige Testphase hätte unseren zeitlichen Rahmen bei weitem gesprengt. Ursprünglich sollte **Colin McRae Rally 3** viel früher für den PC erscheinen. Die Überschneidung mit der Ankündigung von **Colin McRae Rally 4** für PlayStation 2 und Xbox war alles andere als unsere Absicht."

PC Games: Wieso habt ihr die Zahl der Modi reduziert?



GARY DUNN ist Development Director von Codemasters

Dunn: „Wir haben uns auf den WM-Modus konzentriert, den es in dieser Form zum ersten Mal in einem **Colin**-Titel gibt. Der Arcade-Modus ist aus einem einfachen Grund nicht mehr dabei: Das neue und sehr komplexe Schadens- und Fahrzeugmodell benötigt zu viel Rechenleistung, um mehrere Fahrzeuge gleichzeitig darzustellen. Einen abgespeckten Modus ohne Schäden wollen wir nicht anbieten."

PC Games: Welche Verbesserungen gegenüber dem dritten Teil seht ihr für **Colin 4** vor?

Dunn: „Für die Konsolenversion sind eine Reihe von Verbesserungen geplant – neben Colins neuem Dienstwagen wird das Spiel in allen Bereichen stark erweitert. Wenn wir eine PC-Version entwickeln sollten, werden wir versuchen, die zusätzliche Zeit für PC-exklusive Features zu nutzen. Bei **Colin McRae Rally 3** war dies leider nicht möglich, da die NTSC-Fassung für die PlayStation 2 zu viel Entwicklungszeit in Anspruch genommen hat."

PC Games: Das Interesse an Rallye-Simulationen hat spürbar nachgelassen – genau wie bei F1-Sims. Woran liegt das eurer Einschätzung nach?

Dunn: „Wenn wir das genau wüssten, bräuchten wir schon lange nicht mehr zu arbeiten. Kleiner Scherz. In meiner englischen Heimat und in anderen europäischen Ländern laufen Rallye-Spiele nach wie vor sehr gut, es besteht eine große Nachfrage. Probleme haben wir jedoch mit dem deutschen Konsolenmarkt, da Rallye-Spiele im Bereich der Rennspiele nur eine Nische abdecken. In Kombination mit zu wenig verkauften PlayStation-2- und Xbox-Geräten kann man die Erwartungen nur schwer erfüllen. Auf dem PC sprechen wir mit **DTM Race Driver** eine größere Zielgruppe an. Mehr Autos, mehr Lizenzen, mehr Action – damit kann man auch mehr potenzielle Kunden gewinnen. Dennoch bleiben wir mit Colin dem Simulationsaspekt treu. Wir wollen nicht, dass Mr. McRae aus dem Wagen steigt und sich unter Einsatz von Waffengewalt einen neuen fahrbaren Untersatz beschafft. **Colin McRae** steht für eine anspruchsvolle Simulation, daran wird sich auch bei einer möglichen Fortsetzung nichts ändern."



So bewerten die PC-Games-Leser (in Schulnoten):

GRAFIK	
Animationen	2-
Grafik (Spielwelt, Effekte)	2
SOUND	
Kommentare/Sprachausgabe	3
Musik	2
Soundeffekte	2-
SPIELDESIGN	
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrades	2
Einsteigerfreundlichkeit	2-
Innovationen	4-
Langzeitmotivation	3-
Steuerung	2

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Würden Sie Colin McRae 3 weiterempfehlen?



Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Das Urteil der PC-Games-Leser: Die Stärken und Schwächen

+

1. Glaubwürdige Rennatmosphäre
2. Detailliert nachgebildete Autos
3. Grandioses Fahrgefühl
4. Realistisches Schadensmodell
5. Ansehnliche Wettereffekte

–

1. Keine Netzwerkunterstützung
2. Furchtbare Streckenrandgrafik
3. Viel zu wenig Modi
4. Arcadelastige Fahrphysik
5. Dürftige Force-Feedback-Effekte

Die Meinung der PC-Games-Leser:

GERHARD DIETRICHSTEINER, Schüler aus Puch: „Ich war sehr überrascht, wie gut die Strecken gelungen sind: Sie sind abwechslungsreich und mit vielen Details gespickt. Außerdem bewegt man sich im Normalfall mit hoher Geschwindigkeit über die Strecke und bereitet sich auf die nächsten Kurven vor. Zwischendurch bleibt einfach keine Zeit, um sich die Umgebung anzusehen."

JOACHIM FIESS, Student aus Frankfurt: „Auf den ersten Blick ist **Colin 3** recht hübsch, allerdings längst keine Simulation mehr. Schuld sind die miserable Lenkradunterstützung und der mangelhafte Multiplayer-Modus. Es ist nur noch kurzweiliger Tastatur- und Gamepad-Arcade-Schrott. Ich bin sehr enttäuscht, was Codemasters abgeliefert haben."

ROBERT BRAUN, Schüler aus Berlin: „**CMR 3** kann man eigentlich nur zwiegespalten gegenüberstehen. Einerseits bietet es noch mehr Rallye-Flair sowie tolle Physik und Fahrzeuggrafik. Andererseits leisten sich Codemasters einige derbe Schwächen, etwa fehlende Modi (Einzelrallyes) oder die unglaublich miese Umgebungsgrafik."

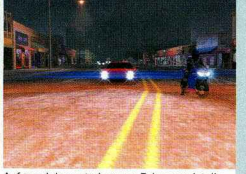
ROUVEN LEICHT, Student aus Westerheim: „**Colin McRae Rally 3** wäre ein fantastisches Spiel, würden nicht einige Designfehler den Spielspaß trüben. Wieso gibt es keinen Arcade-Modus mehr wie in Teil 2? Und warum kann man die Meisterschaft nur mit dem Ford Focus bestreiten? Außerdem verärgern Codemasters die Fans durch lange Wartezeiten auf die Umsetzung."

Midnight Club 2

So fährt es sich in L.A., Paris und Tokio

LOS ANGELES

Verhältnismäßig breite Straßen erwarten Sie in L.A., deshalb ist es nicht allzu schwer, dem Gegenverkehr auszuweichen.



Aufgrund des unterlegenen Fahrzeugs ist die Begegnung mit den Motorrädern eine der schwierigeren Rennen dieser Stadt.

PARIS



Hier erwarten Sie jede Menge Abkürzungen, Sprünge durch Glasscheiben und verworrene Gassen.



Die Monsoni ist hervorragend für schmale Seitenstraßen geeignet, das Handling bedarf aber etwas Übung.

TOKIO



In Tokio findet man sich schwerer zurecht, deshalb spielt es sich etwas hektischer als Paris.



Von Beginn an werden Sie quer durch die ganze Stadt gehetzt. Die Cops sind hier noch aggressiver als sonst.

Lust auf 100-Meter-Sprünge, Wheelies, Drifts und irre Stunts – und das Ganze auch noch bei wahnwitziger Geschwindigkeit? Dann herzlich willkommen im Midnight Club!

Schlappe 250 km/h auf der Autobahn sind eigentlich kein Grund zur Aufregung – es sei denn, man befindet sich auf der proppenvollen Pariser Stadtautobahn und schlängelt sich mit quietschenden Reifen durch LKW-Kolonnen und panisch ausweichende Autos. Aber wer Risiko scheut, der ist bei **Midnight Club 2** ohnehin völlig fehl am Platze.

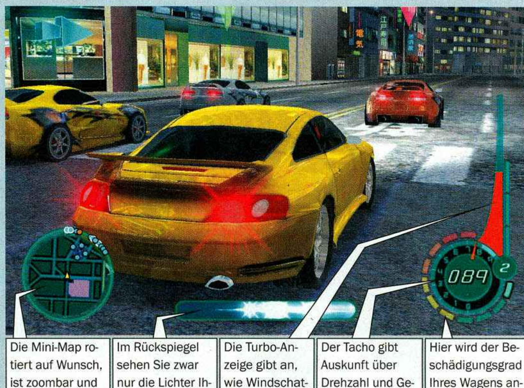
Hilfe, wo bin ich?

Ihr Weg vom untalentierten Anfänger bis an die Spitze der Straßenrennszene führt Sie durch drei Weltstädte: Den Anfang macht Los Angeles, wo Sie die Grundlagen kennen lernen und erste Herausforderungen meistern. Danach krempeln Sie Paris um, bis Sie im umfangreichsten und abschließenden Abschnitt Tokio unsicher machen. Stark: Alle drei Städte können Sie zu jeder Zeit komplett befahren, es gibt ähnlich wie in **GTA Vice City** keine störenden Ladezeiten. Entsprechend werden keine Runden gefahren, sondern Etappen, der Streckenverlauf wird durch Wegpunkte angezeigt. Leider sind die Markierungen in den Rennen zu Beginn der jeweiligen Stadt zu dicht gesteckt, das heißt, Sie haben kaum Gelegenheit, eine eigene Route von A nach B auszubaldowern. Erst gegen Ende der Abschnitte spielt **Midnight Club 2** den Vorzug der freien Areale voll aus: Dann werden die Waypoints großflächiger verteilt, so dass meist nur eine grobe Richtung vorgegeben ist und man neben dem fordernden Renngeschehen auch noch häufig auf die Karte spechten muss. Dabei sind außerdem die unzähligen Sprünge und Schleichweg-Gassen von im-



ABGESTÜRZT Wenn man mit zu geringer Geschwindigkeit versucht zu springen, endet das meist so.

FUSSWEGE Fußgänger können sich häufig nur durch hektische Sprünge zur Seite retten, wenn ein Streetracer angerauscht kommt.



Die Mini-Map rotiert auf Wunsch, ist zoombar und die wichtigste Orientierungshilfe im Großstadtdschungel.

Im Rückspiegel sehen Sie zwar nur die Lichter Ihrer Konkurrenten, hilfreich fürs Blocken ist dieser trotzdem.

Die Turbo-Anzeige gibt an, wie Windschatten-Turbo oder Burnout-Boost aufgeladen sind.

Der Tacho gibt Auskunft über Drehzahl und Geschwindigkeit, wahlweise in Meilen oder Kilometer pro Stunde.

Hier wird der Beschädigungsgrad Ihres Wagens angezeigt, die kleinen Balken bedeuten den Nitrovorrat.

menser Bedeutung. Beachten Sie dazu bitte auch den Extrakasten „So fährt es sich in L.A., Paris und Tokio".

Verkehrschaos

Wieder einmal großartig gelungen ist Rockstar der Kompromiss aus unkompliziertem Fahrverhalten und anspruchsvollen Rennen. Dabei spielt der dichte Verkehr eine nicht unwesentliche Rolle: Spektakuläre Drifts und Burnouts schafft in **Midnight Club 2** jeder Zehnjährige. Außerdem gibt es ein sinnvoll vereinfachtes Schadensmodell, das heißt, sobald ein bestimmter Schadenslevel erreicht ist, explodiert das Auto, vorher wirken sich die Beschädigungen nicht aus. Um wirklich schnell zu sein, braucht es aber mehr: Neben der Ortskenntnis sind vor allem Reaktionsschnelligkeit und Übersicht gefragt. Wenn man auf eine Kreuzung zurast und plötzlich einen 40-Tonner vor sich sieht, bleiben nur Bruchteile von Sekunden, um auszuweichen. Ähnlich flink reagieren muss man, wenn die Polizei anrückt. Die attackiert nämlich mit zunehmender Aggressivität und sorgt für den einen oder anderen Unfall.

Zwanzigmal Kino

Man bräuchte mindestens zwanzig Kinobesuche, um ähnlich lange unterhalten zu werden wie bei **Midnight Club 2**. Grund dafür ist wieder die offene Gestaltung der Städte: Mit dem integrierten Editor können unkompliziert und in Windeseile beliebig lange Rennen erstellt werden. Zwar beschränken sich die Aufgaben im eigentlichen Rennen auf „Fahr los und gewinne", „Häng die Cops ab" oder „Zerstör das gegnerische Auto", dafür darf man im Arcade-Modus auch witzige Capture-the-Flag-Matches austragen. Für Motivation sorgt zudem der riesige Fuhrpark; dabei stellt jeder zusätzliche Wagen, aufgrund des sich teilweise deutlich unterscheidenden Handlings, eine neue Herausforderung dar. Weniger berauschend ist die Optik: Zwar glänzt sie im wahrsten Sinne des Wortes durch Spiegeleffekte, allerdings sind weder Wagenmodelle noch Texturen oder Umgebungsgrafik annähernd zeitgemäß. Nichtsdestotrotz ist **Midnight Club 2** definitiv das imposanteste Arcade-Rennspielfeuerwerk seit langer Zeit und sticht Mitbewerber wie **Midtown Madness 2** problemlos aus. JUSTIN STOLZENBERG



TESTURTEIL
Midnight Club 2

ENTWICKLER Rockstar Games
ANBIETER Take 2
PREIS Ca. € 45,-
TERMIN Erhältlich
USK Ab 12 Jahren
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Fortgeschrittene, Profis
SCHWIERIGKEITSGRAD Nicht einstellbar: Mittel
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1, Netzwerk: 8, Internet: 8, 1 Sp./Packung

83

TESTCENTER (Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal)
Prozessor in Megahertz: 800 – 1000 – 1200
Arbeitsspeicher: 128 MB | 256 MB | 512 MB | 1024 MB
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 | Klasse 2 | Klasse 3 | Klasse 4

PRO & CONTRA
+ Riesige, frei befahrbare Städte
+ Spektakuläre Rennaction
+ Unkomplizierter Einstieg
− Angestaubte Grafik
− Mangelnde Spieltiefe

GRAFIK	68%
SOUND	79%
STEUERUNG	88%
ATMOSPHÄRE	83%
SPIELDESIGN	82%
MEHRSPIELER	85%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **NFS: HOT PURSUIT 2** oder **MIDTOWN MADNESS 2** mochten.

MEINUNG
JUSTIN STOLZENBERG

Midnight Club 2 glänzt durch einfache Zugänglichkeit und auf Dauer fordernde Rennen.

Ich bin von **Midnight Club 2** so angetan wie letztes Jahr von der Leistung der deutschen Nationalmannschaft bei der WM. Großartig – aber es hätte noch besser sein können. Einige Details gibt es nämlich noch zu bemängeln: Warum wird nicht deutlich, ob der nächste Wegpunkt höher oder niedriger liegt? Es ist unglaublich nervenraubend, wenn man eine Abzweigung verpasst, weil man davon ausgegangen ist, dass sich der Waypoint auf derselben Ebene befindet. Danach kann man sich meist sämtliche Siegchancen abschminken, also hilft nur noch ein Neustart des Rennens. Außerdem fehlt es zwar nicht an Umfang, dafür aber an Spieltiefe im Karriere-Modus. Wozu werden die etlichen Fahrer mit detaillierten Charakterzügen eingeführt, wenn man doch immer nur zwei, maximal drei Rennen mit ihnen zu tun hat? Rockstar hätte ohne großen Aufwand eine Story einbauen können – so fehlt den für sich genommen sehr gelungenen Wettbewerben leider das Drumherum. Da in einem Rennspiel allerdings nach wie vor der Fahrspaß an erster Stelle steht, ist **Midnight Club 2** für Fans rasanter, actiongeladener Rennen auf jeden Fall eine Empfehlung wert.





FALSCHES SETUP Wenn man keine Zeit in die Einstellung des Setups investiert, hat man möglicherweise mit starkem Übersteuern zu kämpfen.



UNZERSTÖRBAR Im leichtesten Schwierigkeitsgrad sind die Autos unzerstörbar – herumfliegende Splitter sind dann nur Dekoration.

Größer, schneller, spektakulärer: Indycar Series lässt Sie in die schnellste Rennserie der Welt eintauchen.

Im Grunde verdient die Formel 1 die Bezeichnung „Königsklasse" nicht. Denn während Schumi, Räikkönen und Co. mit gerade mal 330 bis 350 km/h um Punkte und Platzierungen kämpfen, geht es bei Indycar-Rennen zeitweise mit über 400 Stundenkilometern zur Sache. Zu Beginn werden Neulinge in acht Masterclasses durch umfassende, kommentierte Videos an den Sport herangeführt, danach wird jeweils geprüft, wie gut man das Gelernte in der Praxis umsetzt. Hier wird beispielsweise erklärt, worauf beim Fahrzeug-Setup zu achten ist. Gut vorbereitet, stehen Ihnen dann zwei Modi offen: Entweder fahren Sie die komplette Indycar-Saison (authentische Fahrer, Teams und Strecken) oder Sie nehmen am weltberühmten Indianapolis-500-Wettbewerb (500-Meilen-Rennen, nur eine Strecke) teil. Ganz nach Belieben können Sie dabei die Regeln modifizieren: Vom unzerstörbaren Auto bis zum Boliden mit realistischem Schadensmodell und sämtlichen Renn-Normen ist alles möglich. Dahingegen fühlt sich das Fahrmodell selbst nur bedingt glaubwürdig an. So ziehen kleinere Rempler gegen Bande oder Gegner eher selten Dreher nach sich und auch kurze Ausflüge ins Gras haben kaum Auswirkungen auf die Fahrbarkeit. JUSTIN STOLZENBERG

MEINUNG
JUSTIN STOLZENBERG



Einen Mehrspieler-Modus vermisse ich schmerzlich.

Indycar Series will Simulationsfans und Motorsport-Unerfahrene gleichermaßen ansprechen. Die Krux: Beide Spielertypen werden nicht richtig glücklich. Simulations-Enthusiasten sind aufgrund des extrem gutmütigen und anspruchslosen Fahrmodells, das beinahe jeden Fehler verzeiht, im eigentlichen Rennen ziemlich unterfordert. Daher können zwar auch **Need for Speed**-Fahrer oder Anfänger saubere und recht erfolgreiche Fahrten absolvieren – allerdings haben die keine Lust, ihre Zeit mit Testfahrten zu verbringen, nur um das richtige Setup auszuloten. Das wäre aber wichtig, weil Veränderungen sich deutlich auf Höchstgeschwindigkeit und Fahrverhalten auswirken. Schmerzlich vermisst habe ich zudem einen Mehrspieler-Modus: Die KI agiert zwar fahrerisch stark und passt sich dem Können des Piloten an, wartet aber zu selten mit aggressiven, überraschenden Manövern auf.





ideenhaus muc
WWW.PCGAMESHARDWARE.DE
NOCH
BILLIGER
FRISIEREN!
DIE OPTIMALE TYPBERATUNG
FÜR GÜNSTIGES PC-TUNING
JEDE MENGE CLEVERE TIPPS UND NEWS FÜR BESSERES PC-ENTERTAINMENT.
JEDES HEFT MIT CD-ROM INKL. GRATIS-TOOLS & CO.
JEDEN MONAT FÜR SCHLAPPE 3,99 EURO.
PC Games Hardware
DAS HARDWARE-MAGAZIN FÜR PC-SPIELER
50 SEITEN TIPPS
WINDOWS XP DER MEGA-GUIDE
99 GENIALE TIPPS
Kabelloses Netzwerk
Tunen und Geld sparen!
Geforce optimal im Griff
DER INTEL-REPORT
VIA KT600, INTEL „PRESCOTT", NV35, RADEON 9600 PRO

Pro Beach **Soccer**



MUSTERGÜLTIG Altmeister Eric Cantona (ehemals Manchester United) versenkt den Kopfball ganz problemlos ...

... und stürmt danach jubelnd auf die Fans zu.

Beach Soccer demontiert Fußballweisheiten: Ein Spiel dauert 36 Minuten und je sandiger der Platz, desto besser.

Brasilien sei Dank – die Welt ist seit einigen Jahren um eine St(r)andsportart reicher: Beach Soccer. Was mit ein paar Sunnyboys an der Copacabana von Rio begann, ist inzwischen zum ernst zu nehmenden Verband gewachsen und bekommt nun mit **Pro Beach Soccer** sogar ein eigenes Computerspiel. Genau wie im großen Konkurrenten **FIFA** sind Originalspieler enthalten, darunter Altstars wie Cantona oder Amarelle. Im Gegensatz zum EA-Sports-Vertreter steht bei **Pro Beach Soccer** allerdings ganz klar die Action im Vordergrund. Entsprechend einfach ist die Bedienung: Für Flugkopfbälle oder Fallrückzieher braucht man nur eine einzige Taste. Leider reagieren die Akteure etwas träge, was besonders bei schnellen Richtungswechseln häufig zu verstolperten Bällen führt. Außerdem dauert die Ballannahme meist zu lang, so dass schnelle Direktpässe über mehrere Stationen nur selten umgesetzt werden können. Spielfluss und damit dauerhafter Spaß kommt leider nicht auf. Dazu trägt auch die unspektakuläre Präsentation bei. Den Animationen fehlt der für ein Arcadespiel nötige Witz, die Kameraschwenks wirken wenig dynamisch. JUSTIN STOLZENBERG



TESTURTEIL
Pro Beach Soccer

ENTWICKLER PAM Development	**ANBIETER** Wanadoo
PREIS Ca. € 30,-	**TERMIN** 27. August 2003
USK Unbeschränkt	**SPRACHE** Deutsch
ZIELGRUPPE Einsteiger	
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: Drei Stufen	
MEHRSPIELER Einzel-PC: 4, Internet: -	Netzwerk: -, 4 Sp./Packung

TESTCENTER
Prozessor in Megahertz: 650 – 750 – 900
Arbeitsspeicher: 128 MB, 256 MB, 512 MB, 1024 MB
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1, Klasse 2, Klasse 3, Klasse 4

PRO & CONTRA
+ Einfaches Handling
+ Original Spielerdaten
- Kein Spielfluss
- Unverständlicher Kommentator
- Auf Dauer langweilige Präsentation

GRAFIK	64%
SOUND	51%
STEUERUNG	52%
ATMOSPHÄRE	61%
SPIELDESIGN	52%
MEHRSPIELER	54%

59

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **FIFA 2003** oder **NHL 2003** mochten.

Flight Simulator 2004: Das Jahrhundert der Luftfahrt

Der nach Microsoft-Zählung neunte **Flight Simulator zelebriert zwei Geburtstage**: den eigenen und den der Fliegerei.



VICKERS VIMY Auf einem modernen Flugplatz fühlt man sich als Oldtimer-Pilot fehl am Platze.

Ganze 25 Flugzeuge surren um die Geburtstagstorte. Der Wright Flyer der Gebrüder Wright und Charles Lindberghs Spirit of St. Louis sind die berühmtesten der zehn historischen Meilensteine, die der **Flight Simulator 2004** optisch und physikalisch originalgetreu nachbildet. Zwölf moderne Passagierflugzeuge, zwei Helikopter und ein Segelflugzeug runden den Fahrzeugpark ab.

In der Simulation selbst hat sich einiges getan. Ein dynamisches Wettersystem sorgt für realistische Wolkenbrüche, zwei GPS-Empfänger für mehr Informationen während des Fluges. Sämtliche Knöpfe aller Cockpits können endlich mit der Maus bedient werden und die 3D-Grafikbeschleunigung funktioniert nun problemlos auf mehreren Bildschirmen. Eine mit aktuellen Spielen konkurrenzfähige Grafik bietet der **Flight Simulator 2004** aber immer noch nicht.

Ebenso wenig unterhaltsame Missionen: Zwar kann man rund 100 vorgefertigte, größtenteils historische Flüge auswählen, ob man es aber tatsächlich innerhalb von 45 Tagen (Echtzeit!) von England bis nach Südafrika geschafft hat, wird weder ausgewertet noch mit Punkten belohnt. Immerhin gibt es aber ein „Learning Center" genanntes Informationssystem, das Handbuch, Tutorial, Lexikon und vieles mehr zusammenfasst, um PC-Piloten und Flugschülern während der ersten Flugstunden zur Hand zu gehen. HARALD WAGNER



TESTURTEIL
Flight Simulator 2004

ENTWICKLER Microsoft	**ANBIETER** Microsoft
PREIS Ca. € 10,-	**TERMIN** 6. August 2003
USK Unbeschränkt	**SPRACHE** Deutsch
ZIELGRUPPE Profis	
SCHWIERIGKEITSGRAD Individuell einstellbar	
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1, Internet: 16	Netzwerk: 16, 1 Sp./Packung

TESTCENTER
Prozessor in Megahertz: 450 – 1300 – 1500
Arbeitsspeicher: 128 MB, 256 MB, 512 MB, 1024 MB
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1, Klasse 2, Klasse 3, Klasse 4

PRO & CONTRA
+ Sehr gutes Tutorial
+ Glaubwürdige Flugphysik
+ Abwechslungsreiche Flugzeuge
- Fehlende Spielmissionen
- Exorbitante Hardwareanforderungen

GRAFIK	62%
SOUND	65%
STEUERUNG	87%
ATMOSPHÄRE	31%
SPIELDESIGN	62%
MEHRSPIELER	40%

76

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **FLIGHT SIMULATOR 2002** oder **FLY! 2** mochten.

RC Helicopter


MEDICOPTER 117 Auch ein Rettungshubschrauber steht Hobbypiloten zur Verfügung.

Wie ein Geist durch die Wohnung schweben: In RC Helicopter **werden Sie Modellhubschrauber-Pilot.**

Wer mit einem Apache vom Wohnzimmer in die Küche fliegen kann, ist wahrscheinlich Besitzer eines herrschaftlich großen Hauses – oder eines ferngesteuerten Helikopters. Letzteres ist bei **RC Helicopter** der Fall: Als Pilot von neun verschiedenen Modellen begeben Sie sich auf einen Rundflug durch ein Wohnhaus. Dort gilt es, die insgesamt zwanzig Missionen vom Format „Landen Sie auf den vier beweglichen Plattformen" zu bewältigen. Zusätzlich steht ein so genanntes „Abenteuer" zur Auswahl, wobei man allerdings nur 100 im Gebäude versteckte Sterne einsammeln soll. Die an sich nette Spielidee wird leider durch eklatante Designschwächen zunichte gemacht: So gibt es keinerlei animierte Objekte, weder Haustiere noch Bewohner. Spannung kommt dabei nicht auf – wie auch, ohne Hindernisse. Die Räume sind meist sehr großzügig gehalten, einzig die unübersichtliche Verfolgerperspektive erschwert das Pilotenleben. Fliegen Sie beispielsweise in ein enges Schrankfach, um einen Stern aufzuheben, müssen Sie blind wieder rausfinden: Beim Drehen versperren die Schrankwände die Sicht, im Rückwärtsflug füllt Ihr Mini-Copter den ganzen Bildschirm aus. JUSTIN STOLZENBERG



Die Liga für unterwegs!

Alle Fakten, Termine und Berichte zur Liga im praktischen Taschenformat Ab sofort für 3,95 € im Handel erhältlich!

BUNDESLIGA Timer 2003/2004 präsentiert von: DWS INVESTMENTS

DSF

präsentiert von:

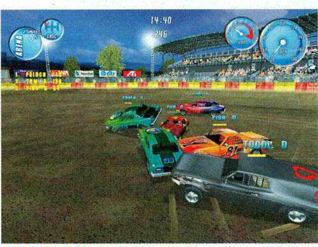
DWS INVESTMENTS

rauchfrei!

Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung

Eine Publikation der MC MEDIA CONSULTA

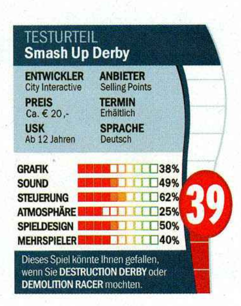
www.media-consulta.com



BLECHSCHADEN Die Rangeleien in der Arena machen mehr Spaß als die gewöhnlichen Rennen.

Smash Up Derby

Eines muss man den Entwicklern des Crash-Car-Rennspiels lassen: Sie haben die vielleicht gemeinsten Computerfahrer aller Zeiten programmiert. Sollten Sie sich nämlich auf den ersten Platz vorkämpfen, entdecken die PC-Piloten ungeahnte Leistungsreserven oder schubsen Sie einfach ins Abseits. Gut, Letzteres ist bei **Smash Up Derby** durchaus erlaubt und bringt sogar noch Punkte ein. Ein halbes Dutzend schrottreifer Wagen drängelt und schiebt sich über 28 Strecken, mal mehrere Runden lang im Kreis um die Wette, dann wieder heißt das Spielziel, die anderen Karren zu Altmetall zu verarbeiten. RÜDIGER STEIDLE


TESTURTEIL
Smash Up Derby

ENTWICKLER	ANBIETER
City Interactive	Selling Points
PREIS	**TERMIN**
Ca. € 20,-	Erhältlich
USK	**SPRACHE**
Ab 12 Jahren	Deutsch

GRAFIK	38%
SOUND	49%
STEUERUNG	62%
ATMOSPHÄRE	25%
SPIELDESIGN	50%
MEHRSPIELER	40%

39

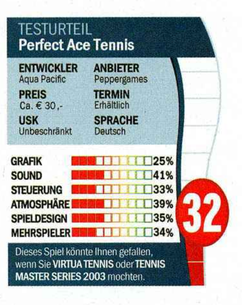
Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **DESTRUCTION DERBY** oder **DEMOLITION RACER** mochten.



DETAILARM Im Vergleich zum verwaschenen Boden ist die Grafik des Spielermodells eine Wohltat.

Perfect Ace Tennis

Mit „perfekt" hat **Perfect Ace Tennis** nun wirklich nichts zu tun. Vielmehr handelt es sich um eine lieblose Konsolenumsetzung, bei der sich der Entwickler nicht mal die Zeit genommen hat, Auflösungen jenseits der 640x480 einzubauen. Gleichermaßen unterdurchschnittlich ist die Steuerung: Die eigene Schlaghärte ist nicht immer nachzuvollziehen, zudem reagieren die Spieler teilweise etwas träge. Ebenfalls extrem störend: die Perspektive. Die Kamera zoomt häufig zu nah ran und die Übersicht geht flöten. Bei weiten Schlägen des Gegners kann man dann höchstens raten, ob der Ball das Feld trifft oder nicht. JUSTIN STOLZENBERG


TESTURTEIL
Perfect Ace Tennis

ENTWICKLER	ANBIETER
Aqua Pacific	Peppergames
PREIS	**TERMIN**
Ca. € 30,-	Erhältlich
USK	**SPRACHE**
Unbeschränkt	Deutsch

GRAFIK	25%
SOUND	41%
STEUERUNG	33%
ATMOSPHÄRE	39%
SPIELDESIGN	35%
MEHRSPIELER	34%

32

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **VIRTUA TENNIS** oder **TENNIS MASTER SERIES 2003** mochten.

Beachking Stunt Racer



KOMBINATIONSGABE Durch kombinierte Tricks in Verbindung mit Vervielfachern kann man schnell eine große Punktezahl sammeln.



ROMANTISCH Um die hübsche Bali zu bezirzen, müssen Sie fleißig Diamanten und Punkte sammeln.

Was gibt's Schöneres, als am Strand zu liegen? Klar: **irre Stunts machen.**

In die Rolle eines von vier sonnengebräunten Akteuren schlüpfen Sie bei **Beachking Stunt Racer**, jeder mit individuellen Spezialsprüngen und eigenem Strandbuggy. Ihr Ziel ist es, an zwölf Stränden die vier Lokalschönheiten zu beeindrucken – und zwar indem Sie eine vorgegebene Zahl von Diamanten einsammeln und ausreichend Punkte scheffeln. Dazu legen Sie möglichst halsbrecherische Stunts hin, etwa Kombinationen aus Schrauben, Salti oder Pirouetten. Anfangs ist das aufgrund der gewöhnungsbedürftigen Steuerung allerdings gar nicht so leicht: Mit der einen Hand steuern Sie die Rollen um die eigene Achse, mit der anderen Hand müssen Sie gleichzeitig die normalen Bewegungstasten bedienen, um in der Luft zu steuern. Zwar weiß die Grafik durch stimmige Aufmachung im witzigen Comic-Stil zu gefallen, allerdings entsteht kaum ein Gefühl für die Geschwindigkeit – es kommt einem vielmehr so vor, als würde man mit 20 oder 30 km/h rumdümpeln. Wer ein kurzweiliges Rennspiel für zwischendurch sucht, ist mit **Beachking** dennoch gut beraten. JUSTIN STOLZENBERG


TESTURTEIL
Beachking Stunt Racer

ENTWICKLER	ANBIETER
Davilex	Koch Media
PREIS	**TERMIN**
Ca. € 20,-	31. August 2003
USK	**SPRACHE**
Unbeschränkt	Deutsch

ZIELGRUPPE
Einsteiger, Fortgeschrittene

SCHWIERIGKEITSGRAD
Nicht einstellbar: Mittel

MEHRSPIELER
Einzel-PC: 1 | Netzwerk: -
Internet: - | 1 Sp./Packung

63

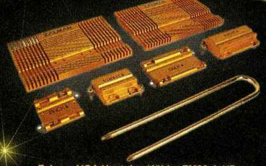
TESTCENTER
Prozessor in Megahertz: 550 – 700 – 850
Arbeitsspeicher: 128 MB – 256 MB – 512 MB – 1024 MB
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 – Klasse 2 – Klasse 3 – Klasse 4

PRO & CONTRA
+ Riesige Level
+ Witzige Comic-Grafik
- Zu wenig verschiedene Tricks
- Kaum Geschwindigkeitsgefühl
- Kein Mehrspieler-Modus

GRAFIK	64%
SOUND	71%
STEUERUNG	63%
ATMOSPHÄRE	65%
SPIELDESIGN	67%
MEHRSPIELER	-%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **MOTOCROSS MADNESS 2** oder **HOTWHEELS: VELOCITY X** mochten.





Zalman VGA Heatpipe Kühler ZM80-A-HP
23.90 EUR





Coolermaster Musketeer LLC-U01 in Silber
39.90 EUR



Netzwerkkabel 100MBit RJ45
- verschiedene Längen -
ab 2.99 EUR

Thermaltake Xaser III V1000+ - Schwarz
148.90 EUR



Lazer LED´s - ultrahell
verschiedene Farben
ab 6.90 EUR

SUPER SONDER AKTION !

Vom 6.8.-18.8. erhalten Sie ab einem Bestellwert von 50Euro eine Kaltlichtkathode GRATIS dazu !



Laser Cut Lüftergitter
verschiedene Grössen und Farben
ab 3.90 EUR

Fan Adapter 60/80 - UV sensitiv blau
5.99 EUR

67.90 EUR
AeroCool S202 Gehäuse - schwarz



Sharkoon EL Tape - verschiedene Farben
12.90 EUR

Sharkoon luminous Serielles ATA Kabel - 75cm
19.90 EUR

AeroCool Deep Impact DP-101
45.90 EUR

Sharkoon Luminous Keyboard
38.90 EUR

Thermaltake Geforce 4 CoolMod
Grafikkartenkühler
15.90 EUR



www.Hardware-Rogge.de

Hardware Rogge, Inh. D.Rogge - Schönhauser Str.28-34 - 13127 Berlin Tel.: 030/48621046 Fax: 030/48621047
Onlineshop: www.hardware-rogge.de eMail: info@hardware-rogge.de
Irrtümer, Preisänderungen und Zwischenverkauf vorbehalten. Alle Preise inkl. 16% MwSt.
Sie haben auf alle Produkte 14 Tage Rückgaberecht laut Fernabsatzgesetz.



Top 100

Jeden Monat neu: **Die große Marktübersicht** mit allen Infos, Preisen und Wertungen.

So finden Sie sich im Einkaufsführer zurecht:

PC-Games-Top-100
Die besten Spiele aller 20 Genres

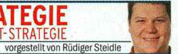
Add-ons
Die aktuellsten Erweiterungen für die wichtigsten Spiele

Spielesammlungen
Compilation, Bundle oder Special Edition: Hier können Sie sparen.

Die „schwarze Liste"
Die schlechtesten Titel, vor denen PC Games eindringlich warnt

Neuerscheinungen
Alle Spiele der letzten Monate

STRATEGIE – ECHTZEIT-STRATEGIE



vorgestellt von Rüdiger Steidle

Age of Mythology
Zusammen mit **Warcraft 3** steht der dritte Part der **Age**-Reihe an der Spitze. Ist zwar nicht ganz so innovativ wie der Gegenspieler, aber Solo-Kampagne wie Mehrspielermodus sind brillant.
Ausgabe: 12/02 | Microsoft | ca. € 45,- | **92**



Warcraft 3
Die Rollenspiel-Elemente, der nahezu perfekte Mehrspielermodus und nicht zuletzt das unverwechselbare **Warcraft**-Flair machen Blizzards Meisterwerk zu einem Must-have der Echtzeit-Strategie.
Ausgabe: 08/02 | Vivendi Universal | ca. € 30,- | **92**



Battle Realms
Battle Realms ist der ungewöhnlichste Kandidat dieser illustren Runde. Nicht nur wegen des fernöstlichen Szenarios, sondern auch wegen des schnellen, kampflastigen Spielablaufs.
Ausgabe: 01/02 | Ubi Soft | ca. € 20,- | **88**



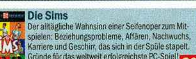
Empire Earth
Zum Budget-Preis und zusammen mit dem Add-on bringt **Civilization** unter den Echtzeit-Strategiespielen enorm viel Spaß fürs Geld. Wenn Sie's gerne komplex mögen, greifen Sie zu!
Ausgabe: 11/01 | Vivendi Universal | ca. € 15,- | **87**



Age of Empires 2: Age of Kings
Da es hier weniger mystisch zugeht als in **Age of Mythology** hat **AoE2** noch immer viele Fans. Ob die Serie fortgesetzt wird, steht bei Microsoft trotzdem noch immer zur Diskussion.
Ausgabe: 09/01 | Microsoft | ca. € 25,- | **87**

STRATEGIE – AUFBAU-STRATEGIE

vorgestellt von Petra Maueröder



Die Sims
Der alltägliche Wahnsinn einer Seifenoper zum Mitspielen: Beziehungsprobleme, Affären, Nachwuchs, Karriere und Geschirr, das sich in der Spüle stapelt. Gründe für das weltweit erfolgreichste PC-Spiel!
Ausgabe: 03/00 | Electronic Arts | ca. € 35,- | **90**



Anno 1503
„Frustrierend schwer" – so unser Urteil beim Stapellauf im Oktober. Doch dank Update macht das Handeln, Produzieren, Aufbauen und Schiffeversenken fast so viel Spaß wie im legendären Vorgänger.
Ausgabe: 02/03 | Electronic Arts | ca. € 50,- | **89**



Black & White
Affe, Tiger oder Kuh? Einem der drei Tierbabys bringen Sie Manieren, Kunststücke und Zaubersprüche bei, lösen Quests und bekriegen sich mit fiesen Nachbarn in einer schmucken 3D-Welt.
Ausgabe: 04/01 | Electronic Arts | ca. € 30,- | **87**

Stronghold Crusader
Rasselnde Zugbrücken, stolze Festungen, klappernde Rüstungen, schnaubende Rösser: **Stronghold** schickt Sie als Kreuzritter in orientalische Wüsten. Spannende Missionen, nicht ganz frische Grafik.
Ausgabe: 11/02 | Take 2 | ca. € 30,- | **85**



Tropico 2: Die Pirateninsel
Saufende Piraten, verängstigte Gefangene: **Tropico 2** lässt kein Piratenklischee aus. Das Management einer solchen Horde ist anstrengender, als man denkt – aber dafür auch rundum unterhaltsam.
Ausgabe: 06/03 | Take 2 | ca. € 45,- | **82**

STRATEGIE – RUNDEN-STRATEGIE

vorgestellt von Rüdiger Steidle



Civilization 3
Wenn Sie **Civilization 3** erstehen, sollten Sie sich auch für das Add-on **Play the World** entscheiden. Das bringt nicht nur einen Mehrspielermodus, sondern auch sinnvolle Verbesserungen.
Ausgabe: 04/02 | Atari | ca. € 20,- | **85**

Age of Wonders 2
Die einstige **Heroes of Might & Magic**-Kopie hat sich zu einem eigenständigen Fantasy-Strategiespiel gemausert, das das Vorbild in allen Belangen übertrifft. Schön: die Add-ons im Internet.
Ausgabe: 08/02 | Take 2 | ca. € 15,- | **84**



Etherlords
Zwar steht der Nachfolger schon in den Startlöchern, die ungewöhnliche Mischung aus Kartenspiel à la **Magic: The Gathering** und Rundenstrategie ist aber immer noch einen Blick wert.
Ausgabe: 01/02 | Jowood | ca. € 20,- | **82**

Heroes of Might & Magic 4
Hersteller New World Computing versorgt seinen Rundenstrategie-Klassiker regelmäßig mit Missions-CDs, zusätzlich gibt es im Internet zahlreiche von Fans erstellte Karten. Viel Spaß fürs Geld.
Ausgabe: 06/02 | Atari | ca. € 40,- | **81**

Call to Power 2
Die Klasse von **Civilization 3** erreicht **Call to Power 2** nicht ganz. Für den Preis lohnt es sich aber auf jeden Fall, einmal den Duft der großen, weiten **Civilization**-Welt zu schnuppern.
Ausgabe: 06/01 | Activision | ca. € 10,- | **81**

STRATEGIE – WIRTSCHAFTSSIMULATIONEN

vorgestellt von Petra Maueröder



Port Royale
In karibischen Häfen feilschen Sie um Waren und Preise, begeben sich auf Schatzsuche und liefern sich dramatische Seegefechte mit Piraten. Grafisch wunderschön, komplex, dennoch einfach zu bedienen!
Ausgabe: 07/02 | Bigben | ca. € 25,- | **88**

Die Gilde
Starten Sie als Tischler? Pfarrer? Dieb? Oder doch Schmied? In fünf mittelalterlichen 3D-Städten sollen Sie es zu Wohlstand und Ansehen bringen. Extra viel Atmosphäre, enorme spielerische Vielfalt!
Ausgabe: 04/02 | Jowood | ca. € 40,- | **87**

Fußballmanager 2003
Managen und trainieren Sie die Stars der Bundesliga (und vieler anderer Ligen) – 3D-Szenen in **FIFA 2002**-Qualität und ein spannender Textmodus zeigen, was Sie als Feierabend-Hitzfeld draufhaben.
Ausgabe: 01/03 | Electronic Arts | ca. € 50,- | **86**

Patrizier 2
Stechen Sie in See mit dem Nachfolger eines legendären Spiels: klassische Wirtschaftssimulation mit viel Flair, schicker Grafik und genügend Tiefgang für viele Monate Spielspaß.
Ausgabe: 02/01 | Atari | ca. € 20,- | **85**

Der Industriegigant 2
Für Organisationstalente: In modelleisenbahnähnlichen Landschaften bauen Sie Rohstoffe ab, produzieren Waren und transportieren diese dann via Lkw, Schiff, Bahn oder Flugzeug in die Kaufhäuser.
Ausgabe: 08/02 | Jowood | ca. € 45,- | **84**

STRATEGIE – TAKTIK-SPIELE



vorgestellt von Rüdiger Steidle



Commandos 2: Men of Courage
Mit dem Taktik-Spiel **Commandos** schuf Hersteller Pyro seinerzeit ein komplett neues Genre. Der offizielle Nachfolger übertrifft sämtliche Nachahmer in allen Belangen. Zugreifen!
Ausgabe: 10/01 | Eidos | ca. € 20,- | **90**



Desperados
Im Handel leider nur noch selten zu finden. Dabei ist das Western-Epos **Desperados** eine wirklich schöne Variante des **Commandos**-Themas. Starke Charaktere, coole Sprüche, actionreiches Spiel.
Ausgabe: 06/01 | Atari | ca. € 20,- | **87**



Praetorians
Große Armeen und epische Schlachten – aber dennoch kommt die Taktik in Pyros erstem Flirt mit der Echtzeit-Strategie nicht zu kurz. Der Einheitenbau ist aber nur ein Bonus zu dem eigentlichen Spiel.
Ausgabe: 04/03 | Eidos | ca. € 45,- | **85**



Blitzkrieg
Der Blitzkrieg ist die hohe Kunst der Strategie: Statt mit der Keule draufzuhauen, sezieren Sie Ihren Gegner. Ihre überlebenden Truppen gewinnen an Erfahrung und werden dadurch immer effektiver.
Ausgabe: 04/03 | CDV | ca. € 50,- | **84**



Soldiers of Anarchy
Endzeit, Action und Taktik – klingt nach einem abgedroschenen Prinzip, macht aber dennoch riesig Spaß. Die einzige Schwäche des Spiels ist die KI, die den Kämpfer-Trupp gerne auf Umwege schickt.
Ausgabe: 01/03 | Bigben | ca. € 40,- | **84**

ACTION – EGO-SHOOTER

vorgestellt von Christian Müller

Unreal 2: The Awakening
Der beste Ego-Shooter seit **Half-Life**. Spannende Story mit überraschenden Wendungen, Taktik- und Adventure-Elementen sowie atemberaubender Grafik. Wermutstropfen: kein Mehrspielermodus.
Ausgabe: 03/03 | Atari | ca. € 50,- | **92**

Jedi Knight 2: Jedi Outcast
Das beste **Star Wars**-Spiel: Grafisch spielt **JK 2** nicht mehr in der High-End-Liga, besitzt aber eine einmalige Atmosphäre. Dafür sorgen neben Laserschwert- und Jedi-Machtkämpfen die Rätsel-Einlagen.
Ausgabe: 05/02 | Activision | ca. € 7,- | **90**

No One Lives Forever 2
Cate Archer ist das weibliche Gegenstück zu James Bond. Ihr Ego-Shooter spielt sich mit Taktik-Elementen, zahlreichen überraschenden Einlagen und 60er-Jahre-Stil besonders abwechslungsreich.
Ausgabe: 12/02 | Vivendi Universal | ca. € 45,- | **90**

Medal of Honor: Allied Assault (dt.)
Beklemmend realistischer Weltkriegs-Shooter mit den Kinoqualitäten des Films **Der Soldat James Ryan**. Vielfältige Szenarien und spannendes Gameplay mit Schleich- und Baller-Missionen.
Ausgabe: 02/02 | Electronic Arts | ca. € 45,- | **86**

James Bond 007: Nightfire
Schöne Frauen, Hightech-Spielzeug, viel Action und Atmosphäre: **Nightfire** hat alles, was ein Ego-Shooter braucht. Aber warum mussten es die betagte **Half-Life**-Grafik und die dümmliche Gegner-KI sein?
Ausgabe: 01/03 | Electronic Arts | ca. € 45,- | **85**

ACTION – TAKTIK-SHOOTER

vorgestellt von Dirk Gooding

Splinter Cell
Sie spielen den Geheimagenten Sam Fisher und schleichen oder schießen sich durch insgesamt neun Levels. Grafik, Sound und Atmosphäre sind sehr gut, die Steuerung ist etwas gewöhnungsbedürftig.
Ausgabe: 03/03 | Ubi Soft | ca. € 50,- | **90**

Raven Shield
Der Anti-Terror-Pakt auf dem Bildschirm: Acht Spezialisten kämpfen um Gebäude, Geiseln und den Frieden. Spannender Shooter, bei dem Team-Management und Vorausplanung groß geschrieben werden.
Ausgabe: 04/03 | Ubi Soft | ca. € 30,- | **86**

Metal Gear Solid 2: Substance
Der direkte **Splinter Cell**-Konkurrent wird – unglaublich, aber wahr – vorzugsweise per Gamepad gespielt. Konami zeigt nun auch auf dem PC, wie komplexe Spiele und einfache Bedienung vereinbar sind.
Ausgabe: 04/03 | Konami | ca. € 40,- | **86**

Operation Flashpoint
Operation Flashpoint simuliert auf spannende Weise das moderne Schlachtfeld; Sie können als Soldat auch in Panzer oder Helikopter klettern. Mit dem Add-on mittlerweile als Gold Edition erhältlich.
Ausgabe: 07/01 | Codemasters | ca. € 15,- | **86**

Hitman 2
In **Hitman 2** spielen Sie den Auftragskiller 47, der möglichst unbemerkt seinen Job erledigen muss. Dank atmosphärischer Geschichte und vieler Lösungswege ist **Hitman 2** ein Klassiker.
Ausgabe: 11/02 | Eidos | ca. € 35,- | **85**

ACTION – MULTIPLAYER-SHOOTER



vorgestellt von Thomas Weiß

Battlefield 1942
Noch nie war das altbekannte Flaggenklau-Prinzip so abwechslungsreich wie bei **Battlefield 1942**: zu Land, zu Wasser und in der Luft, zu Fuß, im Panzer, im U-Boot oder Bomber. Teamspaß pur.
Ausgabe: 11/02 | Electronic Arts | ca. € 45,- | **87**

Counter-Strike 1.5
Manche sagen, **Counter-Strike** sei tot. Andere hören nicht hin, weil sie mit dem noch immer beliebtesten Online-Shooter beschäftigt sind: **Counter-Strike**. Und das Beste: Es kostet nur 15 Euro!
Ausgabe: 02/01 | Vivendi Universal | ca. € 15,- | **84**

Planetside
Die Kombination von **Battlefield** und **Tribes 2** setzt auf Teamwork im großen Maßstab. Hunderte Spieler kämpfen auf zwei Seiten um die zehn Kontinente von **Planetside**. Geniales Spiel, schwache Grafik.
Ausgabe: 08/03 | Ubi Soft | ca. € 50,- | **82**

Tactical Ops
Tactical Ops ist das Gegenstück zu **Counter-Strike**, aber mit einem Unterschied: Es sieht dank moderner **Unreal**-Grafik-Engine weitaus besser aus. Was wir Ihnen empfehlen? Beide!
Ausgabe: 09/02 | Atari | ca. € 45,- | **82**

Tribes 2
Warum Teamplay wichtig ist, zeigt **Tribes 2**: In den großen Arenen gewinnen nur eingespielte Teams. Steile Lernkurve, aber wer den Dreh raus hat, hat noch was anderes: mächtig viel Spaß.
Ausgabe: 06/01 | Vivendi Universal | ca. € 13,- | **79**

ACTION
ACTION-ADVENTURES
vorgestellt von Thomas Weiß

GTA Vice City
Diesmal verschlägt es Tommy Vercetti nach Vice City im warmen Florida, wo er mit Mafia, Gangs und Polizei aneinander gerät. Noch durchgestylter und abwechslungsreicher als **GTA 3**!
Ausgabe: 07/03 | Take 2 | ca. € 45,- | **91**

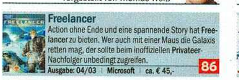
Mafia: City of Lost Heaven
Filme wie **Der Pate** oder **Goodfellas** stecken hier in jedem Detail: Sie pusten gegnerische Mafiosi um und flüchten in altertümlichen Wagen. **Mafia** ist DAS Italo-Actionspiel für alle, die schon **GTA 3** mochten.
Ausgabe: 10/02 | Take 2 | ca. € 45,- | **89**

Deus Ex
Nicht umsonst von uns zum besten Spiel gewählt: **Deus Ex** verbindet Action, Rollenspiel und Adventure auf eine einzigartige, bisher unerreichte Art und Weise. Gehört in jede Sammlung.
Ausgabe: 10/01 | Eidos | ca. € 20,- | **89**

Grand Theft Auto 3
Autos klauen, Gangster umfahren, mit dem gezückten Maschinengewehr durch China-Town schlendern: Alles, was gegen den gesunden Menschenverstand geht, wird im grandiosen **GTA 3** zelebriert.
Ausgabe: 07/02 | Take 2 | ca. € 45,- | **89**

System Shock 2
Wenn Sie **Deus Ex** mochten, sollten Sie diesen Klassiker antesten: Warren Spectors Nachfolger zu **System Shock** ist ein ähnlich guter Mix aus Shooter, Action-Adventure und Rollenspiel.
Ausgabe: 10/99 | Electronic Arts | ca. € 15,- | **86**

ACTION
SCI-FI-ACTION
vorgestellt von Thomas Weiß



Freelancer
Action ohne Ende und eine spannende Story hat **Freelancer** zu bieten. Wer auch mit einer Maus die Galaxis retten mag, der sollte beim inoffiziellen **Privateer**-Nachfolger unbedingt zugreifen.
Ausgabe: 04/03 | Microsoft | ca. € 45,- | **86**

Aquanox 2: Revelation
Spannendere Missionen, mehr Story, mehr Spielfreiheit – das sind die Vorzüge von **Revelation** gegenüber seinem Vorgänger. Alle Unterwasser-Shooter-Fans greifen zu.
Ausgabe: 01/03 | Jowood | ca. € 40,- | **84**

Mechwarrior 4: Vengeance
Teil 4 der **Mechwarrior**-Serie ist die Referenz im Mech-Genre. Erstens, weil es keine Konkurrenz gibt, und zweitens, weil der Mix aus Taktik und Action extrem viel Spaß macht.
Ausgabe: 01/01 | Microsoft | ca. € 30,- | **84**

Aquanox
Der Vorgänger bietet von allem, was der Nachfolger hat, ein bisschen weniger. Das Spiel ist grafisch und spielerisch aber noch immer auf der Höhe der Zeit – und für lau erhältlich.
Ausgabe: 03/02 | Jowood | ca. € 20,- | **80**

Crimson Skies
Sie mochten den Klassiker **Strike Commander**? Dann werden Sie **Crimson Skies** auch mögen. Ersetzen Sie nur Abfangjäger durch Doppeldecker und alte Grafik durch neue Grafik. Im MS Actionpack billiger.
Ausgabe: 11/00 | Microsoft | ca. € 35,- | **80**

ACTION
MILITÄR-SIMULATIONEN
vorgestellt von Harald Wagner



Eurofighter Typhoon
Glaubwürdige Physik, realistisch nachgebildete Waffentechnik und (fast) reale Einsätze machen **Eurofighter** zur Vorzeigesimulation. Die spannende Hintergrundstory macht es obendrein zum guten Spiel.
Ausgabe: 02/02 | Koch Media | ca. € 10,- | **88**

Comanche 4
Nur mit zugedrückten Augen geht **Comanche 4** als Simulation durch, dennoch wird das Gefühl vermittelt, einen hochgerüsteten Hubschrauber zu steuern – und das auf spannende und actiongeladene Weise.
Ausgabe: 01/02 | Electronic Arts | ca. € 25,- | **83**

B-17 Flying Fortress 2
Im Zweiten Weltkrieg wurde eine ganze Crew benötigt, um eine Bombe abzuwerfen. In **B-17** übernimmt der Spieler gleichzeitig alle Aufgaben dieser Piloten, Schützen, Navigatoren und Mediziner.
Ausgabe: 01/01 | Atari | ca. € 15,- | **82**

Panzer Elite Special Edition
Neue Missionen und etliche Editoren ergeben zusammen mit dem Originalprogramm die **Special Edition** der Panzer-Simulation. Trotz des hohen Alters noch immer spannend und anspruchsvoll.
Ausgabe: 11/01 | Koch Media | ca. € 10,- | **80**

IL-2 Sturmovik
Ein nahezu perfektes Flugmodell und detailverliebte Grafiken lassen die Herzen von Simulationsfans höher schlagen. Inhaltlich setzt **IL-2** leider auch auf realistische und damit zu langweilige Missionen.
Ausgabe: 01/02 | Ubi Soft | ca. € 12,- | **77**

ABENTEUER
ADVENTURES
vorgestellt von David Bergmann



Flucht von Monkey Island
Der vierte Teil der berühmten Adventure-Reihe zeichnet sich wie die Vorgänger durch seinen skurrilen Humor aus, verpackt die Geschichte um Tollpatsch Guybrush Threepwood jedoch erstmals in 3D-Grafik.
Ausgabe: 01/01 | Electronic Arts | ca. € 15,- | **84**

Runaway
Das Point&Click-Adventure mit dem Mix aus gezeichneten Hintergründen und 3D-Charakteren begeistert mit seiner Road-Movie-Story um Mafiosi und Artefakte seit 11/2002 endlich auch deutsche Spieler.
Ausgabe: 01/03 | dtp | ca. € 35,- | **83**

Grim Fandango
LucasArts' erstes 3D-Adventure erzählt die Geschichte von Klappergestell und Totengräber Calavera. Das an den Film Noir angelehnte Spiel lebt vor allem vom makaberen Humor des Altmeisters Tim Schafer.
Ausgabe: 01/99 | THQ | ca. € 25,- | **81**

Silent Hill 2 – Director's Cut
Irritierend, fesselnd und schockierend – **Silent Hill 2** ist ein stilvoller Horror-Thriller, der vor allem von seiner grandiosen Atmosphäre und der filmreifen Story lebt. Die Rätsel wirken leider etwas deplatziert.
Ausgabe: 03/03 | Konami | ca. € 45,- | **80**

Das Geheimnis der Druiden
Adventures müssen nicht unbedingt witzig sein. **Das Geheimnis der Druiden** erzählt eine spannende Geschichte über Druiden, Intrigen und vor allem das titelgebende Geheimnis.
Ausgabe: 04/01 | CDV | ca. € 15,- | **78**

ABENTEUER
ROLLENSPIELE
vorgestellt von Harald Wagner





Gothic 2
Eine stark bevölkerte Welt, furchteinflößende Drachen und eine dichte Storyline sind die Bühne für ein waschechtes Fantasy-Abenteuer, das dem Spieler keine Gelegenheit für eine Verschnaufpause lässt.
Ausgabe: 01/03 | Jowood | ca. € 40,- | **91**



Morrowind
Unzählige Quests, eine gigantische Spielwelt, totale Handlungsfreiheit – für erfahrene Rollenspieler ein Paradies, für Einsteiger ein Labyrinth. Das Add-on **Tribunal** verbessert die Journal-Funktion des Spiels.
Ausgabe: 07/02 | Ubi Soft | ca. € 40,- | **91**





Baldur's Gate 2
Eine tolle Story und viele Quests zeichnen **Baldur's Gate 2** aus. In dem technisch veralteten Meisterwerk werden echte Rollenspieler aber die Handlungsfreiheit eines **Icewind Dale 2** vermissen.
Ausgabe: 11/00 | Virgin Interactive | ca. € 25,- | **89**







Gothic
Da **Gothic** noch immer gut aussieht und wie der Nachfolger eine gute, dichte Handlung vorweisen kann, darf jeder Rollenspieler und Abenteurer bedenkenlos zugreifen – zehn Euro sind hierfür quasi geschenkt!
Ausgabe: 03/02 | Shoebox | ca. € 10,- | **85**



Icewind Dale 2
Bereits bei seinem Erscheinen war **Icewind Dale 2** technisch veraltet – dank neuer, spannender Story, detaillierter Charakter-Entwicklung und vielen Quests gehört das Spiel dennoch zur Elite des Genres.
Ausgabe: 11/02 | Virgin Interactive | ca. € 40,- | **84**



ABENTEUER
ACTION-ROLLENSPIELE
vorgestellt von Dirk Gooding

Dungeon Siege
Das Action-Rollenspiel **Dungeon Siege** zeichnet sich durch brillante 3D-Grafik und tolle Atmosphäre aus. Aufgrund der einfachen Steuerung vor allem für Rollenspiel-Anfänger gut geeignet.
Ausgabe: 06/02 | Microsoft | ca. € 45,- | **88**

Diablo 2
Die zweidimensionale Grafik des Rollenspiel-Klassikers ist mittlerweile zwar veraltet, dafür trumpft **Diablo 2** aber mit ausgefeilter Charakterentwicklung, einfacher Bedienung und düsterer Story auf.
Ausgabe: 08/00 | Vivendi Universal | ca. € 13,- | **86**

Vampire: Die Maskerade
In **Vampire: Die Maskerade** spielen Sie die schaurig-schöne Geschichte des Vampirs Christof nach. Grafik, Sound und Leveldesign sind exzellent, auch die Charakterentwicklung bietet viele Möglichkeiten.
Ausgabe: 06/01 | Activision | ca. € 7,- | **81**

Darkstone
Ein kunterbuntes Action-Rollenspiel, das in der deutschen Version leider unter der miesen Übersetzung leidet. Viele interessante Ideen machen **Darkstone** trotz des hohen Alters noch empfehlenswert.
Ausgabe: 10/99 | Electronic Arts | ca. € 10,- | **78**

Nox
Actionreiche Kämpfe, durchschnittliche Story, lustiger Mehrspielermodus und zu geringe Spieldauer – mal Top und mal Flop. Wer es in der Budget-Ecke sieht, kann dennoch zugreifen.
Ausgabe: 03/00 | Electronic Arts | ca. € 10,- | **77**

ABENTEUER
ONLINE-ROLLENSPIELE
vorgestellt von Dirk Gooding

Dark Age of Camelot
Dank der überschaubaren Welt ist **Dark Age of Camelot** ideal für Anfänger, die Online-Rollenspiel-Luft schnuppern wollen. Tipp: Unbedingt zusammen mit dem Add-on **Shrouded Isles** kaufen.
Ausgabe: 01/02 | Wanadoo | ca. € 30,- | **84**

Everquest
Der Klassiker unter den Rollenspielen protzt mit riesiger Spielwelt. Knifflige Charakterentwicklung und hoher Schwierigkeitsgrad machen **Everquest** alles andere als einsteigerfreundlich.
Ausgabe: 04/02 | Ubi Soft | ca. € 40,- | **80**

Anarchy Online
SciFi-Rollenspiel mit toller Grafik und ausgeklügeltem Klassensystem. Hebt sich mit monatlichen Events, welche die Hintergrundstory des Spiels erzählen, vom Rest der Online-Rollenspiele ab.
Ausgabe: 11/01 | Funcom | ca. € 45,- | **79**

NEUZUGANG
Star Wars Galaxies
Der Einstieg ins erste Online-**Star Wars**-Universum fällt schwer – schuld ist vor allem das unübersichtliche Interface. Beißt man sich aber durch, wird man mit grandiosem **Star Wars**-Flair und Landschaften belohnt.
Ausgabe: 09/03 | Lucas Arts | ca. € 65,- | **78**

Eve Online
Weltraum-Action in einem riesigen Universum. 5.000 Sternensysteme warten auf Kämpfer, Händler und Fabrikanten, die gemeinsam oder in Konkurrenz mit 100.000 Mitspielern ihr Glück machen wollen.
Ausgabe: 08/03 | THQ | ca. € 45,- | **77**

SPORT
SPORT-SIMULATIONEN
vorgestellt von Justin Stolzenberg

Tiger Woods PGA Tour
Lebendigere Landschaften als **Links**, allerdings etwas weniger praktische Hilfen für Einsteiger. Der Karrieremodus fesselt allerdings auch für längere Zeit, deshalb ist **PGA Tour 2003** die Genre-Referenz.
Ausgabe: 01/03 | Electronic Arts | ca. € 45,- | **87**

Links LS 2003
Fotorealistisch sind die Grafiken, leider auch genauso leblos. Die Ballphysik ist jedoch unübertroffen, die Real-Time-Swing-Steuerung überzeugt und etliche Hilfen erleichtern Neulingen die ersten Schritte.
Ausgabe: 12/02 | Microsoft | ca. € 50,- | **87**

Virtua Tennis
Nur zwei Knöpfe und die Richtungstasten zu nutzen, das mutet unterbelegt an. Das rasante, actionorientierte **Virtua Tennis** zeigt allerdings, dass auch ohne verknotete Finger jede Menge Spielspaß möglich ist.
Ausgabe: 05/02 | Empire Interactive | ca. € 45,- | **85**

Links Championship Edition
„Graue Eminenz" ist eine sehr passende Bezeichnung für diese ältere **Links**-Version. Trotzdem eine gute Golf-Simulation, die etwas schwieriger zu handlen ist als das aktuelle **Links 2003**.
Ausgabe: 01/01 | Microsoft | ca. € 40,- | **85**

Jimmy White's Cueball World
Billard ohne Lungenkrebs oder Leberkrämpfe: auch am PC macht es dank vielfältiger Modi, guter Technik und intuitiver Steuerung Spaß. Eine Runde Pool mit Freunden ersetzt **Cueball World** aber nicht.
Ausgabe: 02/02 | Virgin Interactive | ca. € 35,- | **84**

SPORT
FUSSBALL-SPIELE
vorgestellt von Justin Stolzenberg







FIFA 2003
Endlich sind fast alle Stars deutlich an ihren Gesichtern zu erkennen, endlich wurde das Gameplay völlig überarbeitet. **FIFA 2003** ist der erste Schritt zu einer realitätsnäheren **FIFA**-Serie.
Ausgabe: 12/02 | Electronic Arts | ca. € 45,- | **90**



FIFA 2002
Neben der frischen Grafik wurde **FIFA 2002** ein neues Passsystem spendiert, das mehr Freiheit beim Spielaufbau lässt. Etwas mehr Simulations-Elemente, aber weit vom neuesten **FIFA**-Sprössling entfernt.
Ausgabe: 01/02 | Electronic Arts | ca. € 45,- | **85**





FIFA Weltmeisterschaft 2002
Die großartige Atmosphäre, grafische Brillanz und eindringliche Musik sind die größten Pluspunkte des offiziellen WM-Spiels. Der Funktionsumfang fällt deutlich geringer aus als bei **FIFA 2002** oder **2003**.
Ausgabe: 06/02 | Electronic Arts | ca. € 45,- | **84**



FIFA 2001
Ein Ausreißer am **FIFA**-Himmel: Statt kontinuierlich in Richtung Simulation zu entwickeln, hat EA Sports ein Arcade-Fußballspiel auf den Markt gebracht. Für den günstigen Preis allemal eine Überlegung wert.
Ausgabe: 01/01 | Electronic Arts | ca. € 15,- | **79**



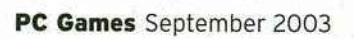




FIFA 2000
Zwei Gründe könnten ausschlaggebend für den Kauf von **FIFA 2000** sein: Sie möchten ein gutes Fußballspiel für wenig Geld oder Sie haben nur einen veralteten PC daheim. In beiden Fällen: zugreifen!
Ausgabe: 11/99 | Electronic Arts | ca. € 15,- | **73**







SPORT
AMERICAN SPORTS
vorgestellt von David Bergmann

NBA Live 2003
Verbesserte Grafik, einfache Steuerung und eine TV-reife Präsentation mit offizieller NBA-Lizenz – das sind die Zutaten, die **NBA Live 2003** zur ersten Wahl unter den Basketball-Simulationen machen.
Ausgabe: 01/03 | Electronic Arts | ca. € 40,- | **92**

Madden NFL 2003
Madden NFL 2003 begeistert vor allem durch seine fantastische Grafik und seine im Gegensatz zum Vorgänger noch weiter vereinfachte Steuerung. Ein Gamepad ist für die Jagd nach dem Superbowl Pflicht.
Ausgabe: 08/02 | Electronic Arts | ca. € 45,- | **90**

NHL 2003
Der Online-Modus kostet nach 60 Tagen Geld. Von dieser Neuerung abgesehen, begeistert **NHL 2003** mit sinnvollen Neuerungen und abermals besserer Grafik. Die Trading Cards des Vorgängers fehlen.
Ausgabe: 01/02 | Electronic Arts | ca. € 45,- | **89**

NBA Live 2001
Wer gerne die L. A. Lakers, die Chicago Bulls oder eines der anderen NBA-Teams zum Budget-Preis zur Meisterschale führen möchte, ist mit dem zwei Jahre alten **NBA Live 2001** nach wie vor gut beraten.
Ausgabe: 01/02 | Electronic Arts | ca. € 20,- | **89**

NHL 2002
Es sieht nicht ganz so gut aus wie sein Nachfolger und die Spieler passen sich selbst blind noch zielsicher zu. Dafür gibt's das spaßige Trading-Card-Feature und das Spiel selbst in der Budget-Ecke.
Ausgabe: 11/01 | Electronic Arts | ca. € 15,- | **88**

SPORT
MOTORSPORT
vorgestellt von Justin Stolzenberg

DTM Race Driver
Die erste Motorsport-Simulation mit echter Hintergrundgeschichte kann auch mit technischen Finessen begeistern. Die zahllosen Autos und Strecken laden zum realitätsgetreuen Fahrspaß ein.
Ausgabe: 04/03 | Codemasters | ca. € 45,- | **88**

Colin McRae Rally 3
Die **Colin**-Serie steht für brillantes Fahrgefühl, authentisch nachgebaute Wagen und Rallyegefühl pur. Die nicht immer glänzende Technik stört kaum, der Fahrspaß bleibt davon unbeeinträchtigt – und das ist, was zählt.
Ausgabe: 07/03 | Codemasters | ca. € 45,- | **85**

Grand Prix 4
Simulations-Overkill: Die akkurateste Formel-1-Simulation dürfte Sim-Fans begeistern und Suchterscheinungen verursachen, Gelegenheitsspieler aber in den Wahnsinn und zur Deinstallation treiben.
Ausgabe: 08/02 | Atari | ca. € 30,- | **85**

F1 Challenge 99-02
Obwohl kein echter Karrieremodus vorhanden ist, kann die Formel-1-Simulation rundum überzeugen. Experten werden Setup und Telemetrie zu schätzen wissen, Einsteiger die integrierten Hilfen.
Ausgabe: 07/03 | Electronic Arts | ca. € 40,- | **84**

Total Immersion Racing
Ein Karrieremodus ist ein wichtiges Motivationselement. So auch in diesem Mix aus Arcade und Simulation: Spieltiefe und spannende Kopf-an-Kopf-Rennen halten Motorsportler bei der Stange.
Ausgabe: 01/03 | Empire | ca. € 40,- | **82**

SPORT
FUNSPORTS & RENNSPIEL
vorgestellt von Harald Wagner

Tony Hawk's Pro Skater 3
Die Funsport-Simulation macht mit vorbildlicher Steuerung, spektakulären Grafiken und fetten Beats den PC zur Indoor-Skatebahn. Ein wirklich harter Sport für Gamepad-ungeübte Fingerkuppen!
Ausgabe: 05/02 | Activision | ca. € 10,- | **91**

Need for Speed: Porsche
Die gesamte Produktpalette der Sportwagenmarke Porsche, ein unterhaltsamer Karrieremodus und ausgezeichnet gestaltete Strecken machen **NfS: Porsche** zum eindeutig besten Teil der Serie.
Ausgabe: 05/00 | Electronic Arts | ca. € 25,- | **82**

Tony Hawk's Pro Skater 2
Für ältere Rechner ist die zweite Ausgabe der Skateboard-Simulation das beste verfügbare Sportspiel. Inhaltlich fast identisch mit **THPS 3**, zusätzlich aber mit einem Editor ausgestattet.
Ausgabe: 01/01 | Activision | ca. € 7,- | **85**

Rallisport Challenge
50 Strecken und 27 Autos stehen für die Gebirgsmeisterschaften, konventionelle Rallyes, Rallye-Cross-Events und Eisrennen zur Verfügung. Die spektakuläre Grafik macht daraus ein Fest für Rallye-Sportler.
Ausgabe: 01/03 | Microsoft | ca. € 45,- | **83**

NEUZUGANG
Midnight Club 2
Ein vergleichbares „Freie Fahrt"-Erlebnis war bislang nur aus **Vice City** bekannt und ist für ein Rennspiel revolutionär. Zudem können Sie sich auf das grandiose Fahrgefühl freuen. Einziger Kritikpunkt: mangelnde Spieltiefe.
Ausgabe: 09/03 | Take 2 | ca. 45,- | **83**

ZUSATZ-CDS UND ADD-ONS VON A-Z




American Conquest: Fight Back
Das erste Add-on zu **American Conquest** schickt Sie mit fünf zusätzlichen Völkern – darunter Deutsche und Holländer – erneut in historische Scharmützel. Im neuen Schlachtfeld-Modus lassen Sie es außerdem ganz ohne Basenbau in Massenschlachten krachen.
07/03 | CDV | ca. € 20,- | **77**



Anarchy Online: Notum Wars
Dieses Pack enthält das Original des Online-Rollenspiels ebenso wie neue Features: Bebauen und kontrollieren Sie Ihr Territorium, nutzen Sie die höhere Grafik-Auflösung, hören Sie neue Musik und verbesserte Sound-Effekte.
02/03 | Koch Media | ca. € 20,- | **79**




Battle Realms: Winter of the Wolf
Für das Add-on **Winter of the Wolf** wurden nicht nur neue Missionen und Einheiten zusammengetragen, Vivendi hat auch kräftig am Feintuning des Rollenspielsystems sowie an der Bedienung geschraubt.
12/02 | Vivendi Universal | ca. € 30,- | **85**

Battlefield 1942: Road to Rome
Das Add-on zum Online-Taktik-Shooter enthält acht neue Panzer und Flugzeuge sowie zusätzliche Truppen und Waffen. Vor allem die sechs sizilianischen und italienischen Maps machen das Add-on zu einer sinnvollen Erweiterung.
03/03 | Electronic Arts | ca. € 16,- | **86**



Civilization 3: Play the World
Was im Hauptprogramm fehlte, liefert das Add-on nach, nämlich einen Mehrspielermodus. Sowohl via Netzwerk als auch Internet dürfen Hobbystaatschefs in drei Spielmodi gegen- oder miteinander die Welt rundenweise erobern.
02/03 | Atari | ca. € 30,- | **85**



Die Gilde: Add-on
Das Add-on **Gaukler, Gruften und Geschütze** erweitert **Die Gilde** um drei neue Berufe, vier neue Gebäudetypen, neue Ämter, Titel und Privilegien, weitere Handels- und Meisterfunktionen sowie um eine verbesserte Grafik-Engine.
03/03 | Jowood | ca. € 16,- | **87**



DAoC: Shrouded Isles
Die Ritter der Tafelrunde bekommen Nachwuchs. Mit den Missionen des Add-ons **Shrouded Isles** wird das Mittelalter noch finsterer, die Drachen noch schrecklicher und die Online-Community von **Dark Age of Camelot** noch größer.
02/03 | Wanadoo | ca. € 30,- | **84**

Die Siedler 4: Die neue Welt
Zwei Einzel- und drei Mehrspielerkarten sind nur die Dreingabe: Das dritte Add-on zur vierten Ausgabe des Nummer-1-Hits bietet vier Kampagnen mit je fünf Missionen und damit für richtig lange Zeit spannende Unterhaltung.
01/03 | Ubi Soft | ca. € 16,- | **80**



Die Sims: Megastar
Erstmals begleiten Sie Ihren Sim zur Arbeit. In der Studio-Stadt wird er Filmstar, Musiker, Fotomodell oder Eintagsfliege – Experten fällen das gnadenlose Urteil. Neue Objekte und soziale Fähigkeiten erweitern das Hauptprogramm.
06/03 | Electronic Arts | ca. € 28,- | **83**

Everquest: Planes of Power
Das vierte offizielle Add-on des Online-Rollenspiels **Everquest** beinhaltet neue Eigenschaften wie zusätzliche Fertigkeiten, Zonen, Monster, Zaubersprüche und eine zentrale Storyline, welche die zahlreichen Quests zusammenfügt.
02/03 | Ubi Soft | ca. € 30,- | **80**



Ghost Recon: Island Thunder
Das Add-on besteht leider nur aus viel zu wenigen neuen Missionen und einer Hand voll zusätzlicher Waffen. Damit ist **Island Thunder** leider nur für eingefleischte Fans von **Ghost Recon** eine sinnvolle Erweiterung des Taktik-Shooters.
12/02 | Codemasters | ca. € 24,- | **78**

Industriegigant 2: 1980-2020
Die Lager der Wirtschaftssimulation lassen sich nun sinnvoll managen, aber auch im Umfang hat der **Industriegigant** zugelegt: **1980-2020** enthält drei neue Kampagnen, über 30 Endloskarten, 56 weitere Produkte sowie 20 Transportmittel.
01/03 | Jowood | ca. € 28,- | **83**



Medal of Honor: Spearhead
In den neun Levels des Shooters wird geballert, was das MG hergibt. Da jede Taktik auf der Strecke bleibt, verliert das Spiel viel seines Charmes. Immerhin gibt's zusätzliche Waffen und zwölf neue Maps für den Mehrspieler-Einsatz.
01/03 | Electronic Arts | ca. € 24,- | **71**

Morrowind: Bloodmoon
Das zweite Add-on zu **Morrowind** findet in einer wahren Eishölle statt. Gefrorene Seen, eine Mine im Gebirge und jede Menge neue Monster warten auf den Abenteurer. Vor allem aber die Möglichkeit, Werwolf zu werden, sorgt für ein neues Spielerlebnis.
08/03 | Ubi Soft | ca. € 30,- | **89**



Morrowind Tribunal
Eine alte Gottheit sorgt in dem ansonsten so beschaulichen Mournhold für Aufregung. Goblins, mechanische Monster und eine Killerbrigade halten den **Morrowind**-Spieler auf Trab. Nur für erfahrene Abenteurer geeignet!
01/03 | Ubi Soft | ca. € 30,- | **90**

Neverwinter Nights Add-on
Alles, was die Spieler sich gewünscht hatten, wird in **Der Schatten von Undernzit** erfüllt: weniger Textwüsten, interaktivere Teammitglieder und eine dichtere Story. Auch technisch kann man bei dem inoffiziellen **Baldur's Gate**-Nachfolger keine Mängel finden.
08/03 | Atari | ca. € 30,- | **84**



Rollercoaster T. 2: Wacky Worlds
50 frische Attraktionen und Zierelemente wie der Eiffelturm, die Freiheitsstatue, Big Ben und Taj Mahal für die Gäste in Parks aus allen Kontinenten machen **Rollercoaster Tycoon 2** noch eine Spur umfangreicher.
06/03 | Atari | ca. € 30,- | **77**



Ultima Online: Age of Shadows
Das Add-on ermöglicht es, Häuser mit Möbeln auszustatten. Es gibt mit dem Totenbeschwörer, der erlegte Monster wiederbelebt, und dem Paladin zwei neue Charakterklassen. Ebenfalls neu: das Gebiet Malas inklusive Team-Quests.
05/03 | Electronic Arts | ca. € 29,- | **71**



Warcraft 3: Frozen Throne
Eine neue Kampagne mit satten 30 Missionen und eine zusätzliche, reinrassige Rollenspielkampagne bieten mehr als so manches Vollpreisspiel. Neue Einheiten hat **Frozen Throne** zwar auch im Angebot, doch die sind eher Nebensache.
08/03 | Vivendi Universal | ca. € 28,- | **92**



Zoo Tycoon: Marine Mania
Das Aufbau-Strategiespiel **Zoo Tycoon** wird durch das Add-on um zehn Szenarien erweitert, in denen Sie Ihre Wasserbecken mit Fischen füllen. Solides Add-on mit 20 neuen Tieren, zehn Szenarien und etlichen neuen Gebäuden.
01/03 | Microsoft | ca. € 25,- | **74**

SPIELESAMMLUNGEN NACH WERTUNGEN



Play the Games Vol. 5
Für jeden was: **Tiger Woods PGA Tour 2001, Superbike 2001, Commandos 2: Men of Courage, Desperados: Wanted Dead or Alive, C&C: Alarmstufe Rot 2, Monopoly Tycoon, Startopia, Rollercoaster Tycoon, Dark Project 2: The Metal Age** und **Tomb Raider: Die Chronik.**
Eidos | ca. € 45,- | **90**



NEUZUGANG

EA Sports Powerpack
EA gibt sich spendabel: Kurz vor dem Release des 2004er-EA-Sports-Portfolios werden **FIFA Football 2002, F1 2002, NHL Hockey 2002** und **NBA Live 2001** zum **EA Powerpack Volume 1** gebündelt und zum fairen Preis von rund 40 Euro auf den Markt gebracht.
Electronic Arts | ca. € 40,- | **89**



Gold Games 6
Immer noch gut: **Siedler 4, Gothic, Starlancer, Motocross Madness 2, Pool of Radiance, Rally Championship 2002, Battle Realms, Rayman M, Silent Hunter 2, Evil Twin, Conflict Zone, Warlords Battlecry 2, El Dorado** und **Schiene & Straße.**
Ubi Soft | ca. € 20,- | **88**



NEUZUGANG

EA Games Powerpack
Auch beim Kauf des zweiten Powerpacks bekommen Sie vier Top-Spiele für knapp 40 Euro, diesmal allerdings aus dem Repertoire von EA Games: Enthalten sind **C&C: Alarmstufe Rot 2, James Bond: Agent im Kreuzfeuer** und **Sim City 3000: Deutschland.**
Electronic Arts | ca. € 40,- | **87**




Port Royale Gold
In karibischen Häfen feilschen Sie um Waren und Preise, begeben sich auf Schatzsuche und liefern sich dramatische Seegefechte mit Piraten. In der **Gold**-Box ist zusätzlich das ohnehin kostenlose Add-on enthalten.
Bigben | ca. € 25,- | **88**

Empire Earth Gold Edition
Das **Civilization** unter den Echtzeit-Strategiespielen bringt über Epochen hinweg enorm viel Spaß. Die **Gold Edition** enthält zusätzlich das Add-on **Zeitalter der Eroberungen** und das offizielle Lösungsbuch.
Vivendi Universal | ca. € 35,- | **86**




Diablo 2 Gold
Das **Gold**-Pack enthält das actionorientierte Rollenspiel **Diablo 2** sowie das Add-on **Lord of Destruction.** Trotz seines hohen Alters ist **Diablo 2** noch immer die ungeschlagene Referenz in seinem Genre!
Vivendi Universal | ca. € 25,- | **86**

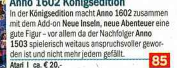
Operation Flashpoint: GotY Edition
Operation Flashpoint enthält in der **Game of the Year Edition** das Hauptspiel sowie die Add-ons **Red Hammer** und **Resistance.** Der Taktik-Shooter mag grafisch nicht mehr ganz aktuell sein, spielerisch wird er noch lange Zeit in der oberen Liga mitmischen.
Codemasters | ca. € 46,- | **86**



Play the Games Vol. 4
Preiswert und immer noch aktuell: **Grand Prix 3, Worms Armageddon, Streetwars, Slave Zero, V-Rally 2, Frontschweine, Sim City 3000, Theme Park World, Urban Chaos, Tomb Raider 4, Daikatana** und **Commandos.**
Atari | ca. € 35,- | **86**



Age of Empires 2 Gold Edition
Die **Gold Edition** des Echtzeit-Strategiespiels **Age of Empires** ist spätestens seit dem Erscheinen von **Age of Mythology** nicht mehr ganz aktuell. Immerhin enthält sie neben dem Hauptprogramm das Add-on **The Conquerors** und einige Bonuskarten.
Microsoft | ca. € 40,- | **85**

Anno 1602 Königsedition
In der **Königsedition** macht **Anno 1602** zusammen mit dem Add-on **Neue Inseln, neue Abenteuer** eine gute Figur – vor allem da der Nachfolger **Anno 1503** spielerisch weitaus anspruchsvoller geworden ist und nicht mehr jedem gefällt.
Atari | ca. € 20,- | **85**



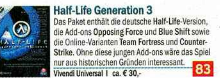
Die Siedler Platin Edition
Hier ist alles drin, was jemals in 2D siedelte: **Die Siedler Gold Edition, Die Siedler 2 Gold Edition, Die Siedler 3 Gold Edition, Die Siedler 4 Gold Edition** und das der letzten Sammlung fehlende Add-on **Die neue Welt.** Das absolut vollständige Komplettwerk!
Ubi Soft | ca. € 45,- | **85**



Mech Collection 1.0
In der **Mech Collection 1.0** werden das Action-Spiel **Mech Warrior 4: Vengeance** mitsamt dem Add-on **Black Knight** sowie das Echtzeit-Strategiespiel **Mech Commander 2** zu einer unterhaltsamen Sammlung für Mech-Fans vereint.
Microsoft | ca. € 40,- | **84**



Everquest Europa
Die Sammlung **Everquest Europa** enthält das Online-Rollenspiel **Everquest** und die Add-ons **Ruins of Kunark, Scars of Velious** und **Shadows of Luclin.** Da all diese Titel im langen Online-Einsatz gereift sind, sind sie jedem neuen Titel vorzuziehen.
Ubi Soft | ca. € 35,- | **84**

Half-Life Generation 3
Das Paket enthält die deutsche **Half-Life**-Version, die Add-ons **Opposing Force** und **Blue Shift** sowie die Online-Varianten **Team Fortress** und **Counter-Strike.** Ohne diese jungen Add-ons wäre das Spiel nur aus historischen Gründen interessant.
Vivendi Universal | ca. € 30,- | **83**



Ghost Recon: Complete
Zusammen mit den Add-ons **Desert Siege** und **Island Thunder** kann das ehemalige Highlight des Taktik-Shooter-Genres noch einmal für Spielspaß sorgen. Trotz angestaubter Technik ist die Sammlung noch immer eine Empfehlung wert.
Ubi Soft | ca. € 45,- | **83**



Star Trek: Elite Force Gold
Elite Force, der erste Ego-Shooter, der auf dem Universum von **Voyager** basiert, schickt Sie in intensiven Einzel- und Mehrspieler-Missionen in den Kampf gegen die Borg. Enthält neben dem Hauptprogramm das **Expansion Pack.**
akTronic | ca. € 10,- | **83**



Anstoß Meister-Edition
Die **Anstoß Meister-Edition** enthält neben der Wirtschaftssimulation **Anstoß 3** auch die Fußballsimulation **Anstoß Action.** Zwar hält die Bedienung keinen modernen Ansprüchen stand, **Anstoß 3** hat aber weniger Fehler als der Nachfolger.
Atari | ca. € 35,- | **82**



Black Isle Compilation
Hiermit haben sich Black Isle Studios ihren Ruf erarbeitet: **Baldur's Gate, Planescape Torment, Icewind Dale** sowie die Add-ons **Die Legenden der Schwertküste** und **Herz des Winters** füllen diese etwas veraltete Rollenspiel-Compilation.
Ubi Soft | ca. € 16,- | **81**



Serious Sam Gold Edition
Die **Gold Edition** enthält beide Teile des Ego-Shooters zuzüglich elf neuer Einzelspieler- und 14 Mehrspielerkarten für **The First Encounter,** fünf neue Einzelspielerkarten für **The Second Encounter** sowie **Trisk's Episode** mit vier Einzelspielerkarten.
Take 2 | ca. € 18,- | **81**



SCHWARZE LISTE NACH WERTUNGEN

Finger weg: die schlechtesten Spiele im Händlerregal!

Gurke des Monats

NINA
Verschandelte Animationen und nicht vorhandene Gegner-KI, verbunden mit dem verworrenen Leveldesign sowie dem einfach nur langweiligen Spielablauf qualifizieren NINA für die Gurke die Monats.
Anbieter: City Interactive | Preis: € 20,-

Titel	Hersteller	Wertung	Ausgabe	Preis
Der König von Mallorca	Modern Games	1	09/02	€ 15,-
Erotica Island	CDV	1	02/02	€ 10,-
Cruncher in Mazeland	Koch Media	2	04/03	€ 8,-
Lady Cruncher	Koch Media	2	04/03	€ 8,-
Froggies	Koch Media	2	04/03	€ 8,-
KlassiKicker	Hemming AG	3	10/02	€ 10,-
Moorhuhn X	Phenomedia	3	07/03	€ 10,-
W.A.R. Soldiers	Asylum Games	3	01/03	€ 15,-
3D Missile Madness	Kellas	4	03/03	€ 18,-
Comic Kicker Europa	Rondomedia	4	02/02	€ 15,-
Biathlon 2002	Atari	5	04/02	€ 25,-
Elvis	Koch Media	6	08/02	€ 20,-
Winter Spiele 2002	Blackstar	6	04/02	€ 30,-
Biathlon 2003	Atari	7	03/03	€ 28,-
Cubix: Race 'n' Robots	Atari	7	05/02	€ 35,-
Melker: Die Elchjagd	Rondomedia	7	02/02	€ 15,-
Cyber-Huhn	Modern Games	9	01/03	€ 11,-
Legend of Zord	Modern Games	9	07/03	€ 30,-
Matchbox Emergency Patrol	THQ	10	02/02	€ 25,-
Sponge-Bob: Employee o. t. Month	THQ	12	06/03	€ 20,-
Power Rangers: Time Force	THQ	13	02/02	€ 35,-
Hot Wheels: Jetz	THQ	14	02/02	€ 25,-
Premium Kartenspielsammlung	Modern Games	15	08/03	€ 8,-

ALLE SPIELE-NEUERSCHEINUNGEN VON A-Z

Kaufberatung total: alle Neuheiten der vergangenen Monate im Wertungsvergleich

Titel	Wertung	Ausgabe	Preis
American Conquest: Fight Back	77	07/03	€ 40,-
Apache AH-64 Air Assault	48	05/03	€ 20,-
Bandits: Phoenix Rising	62	06/03	€ 40,-
Beachking Stunt Racer	63	09/03	€ 20,-
Big Mutha Truckers	69	06/03	€ 35,-
Bomba	38	08/03	€ 10,-
Breath of Fire 4	60	06/03	€ 30,-
Café International	59	07/03	€ 10,-
Casino Inc.	69	05/03	€ 30,-
Chariot's of War	60	09/03	€ 40,-
Chaser	71	06/03	€ 45,-
Colin McRae Rally 3	85	07/03	€ 45,-
C.S.I.: Crime Scene Investigation	62	06/03	€ 28,-
Das Geheimnis der Mumie	23	07/03	€ 30,-
Das Mysterium von Zelenhgorm	62	08/03	€ 35,-
Day of Defeat	70	07/03	€ 30,-
Devastation	69	06/03	€ 44,-
Die Sims: Megastar	83	06/03	€ 28,-
Dino Crisis 2	33	06/03	€ 28,-
Doppelkopf XXL	30	09/03	€ ##,-
Downtown Run	57	06/03	€ 30,-
Dragon Throne	39	06/03	€ 30,-
Enigma Rising Tide	79	09/03	€ ##,-
Enter the Matrix	71	07/03	€ 45,-
Euphrat & Tigris	61	09/03	€ 25,-
Eve: The Second Genesis	77	08/03	€ 45,-
Extinction	21	07/03	€ 10,-
F1 Challenge 99-02	84	07/03	€ 40,-
Flight Simulator 2004	76	09/03	€ 70,-
Fluch der Karibik	72	09/03	€ 45,-
Ghost Master	83	08/03	€ 45,-
G.I. Combat	39	09/03	€ 35,-
GTA Vice City	91	07/03	€ 45,-
Heaven & Hell	72	08/03	€ 45,-
Härbinger	63	09/03	€ 30,-
Hardrock Casino	29	09/03	€ 35,-
Hidden Stroke	65	09/03	€ ##,-
Hulk	61	08/03	€ 45,-
Indiana Jones: Legende der Kaisergruft	81	05/03	€ 45,-
Indycar Series	74	09/03	€ 40,-
Kaan: Babarians Blade	60	09/03	€ 35,-
Kaiser	8	09/03	€ 20,-
Kasparov Chessmate	84	09/03	€ 35,-
Legend of Zord	9	07/03	€ 30,-
Matchball Tennis	22	08/03	€ 30,-
Midnight Club 2	83	09/03	€ 45,-
Moorhuhn X	3	07/03	€ 10,-
Morrowind: Bloodmoon	89	08/03	€ 30,-
Moto GP 2	79	07/03	€ 30,-
Neverwinter Nights: Schatten v. Undernzit	84	08/03	€ 30,-
Next Generation Tennis	37	07/03	€ 30,-
NINA	16	09/03	€ 20,-
No Man's Land	76	09/03	€ 45,-
O.R.B.	73	06/03	€ 38,-
Perfect Ace Tennis	32	09/03	€ 30,-
Pet Racer	33	08/03	€ 15,-
Pet Soccer	22	08/03	€ 15,-
Planetside	82	08/03	€ 50,-
Premium Kartenspielsammlung	15	08/03	€ 8,-
Pro Beach Soccer	59	09/03	€ 30,-
Pure Pinball	70	07/03	€ 30,-
Purge	74	08/03	€ 40,-
Radsport Manager 2003/2004	53	08/03	€ 40,-
Rails Across America	60	06/03	€ 16,-
RC Helicopter	41	09/03	€ 20,-
Red Faction 2	51	06/03	€ 20,-
Rise of Nations	79	07/03	€ 45,-
Robocop	42	07/03	€ 45,-
Rollercoaster Tycoon: Wacky Worlds	77	06/03	€ 30,-
Salammbo	69	07/03	€ 35,-
Skat XXL	57	09/03	€ 15,-
Smash up Derby	39	09/03	€ 20,-
Sniper	27	05/03	€ 45,-
Sponge-Bob: Employee of the Month	12	06/03	€ 20-
Star Trek: Elite Force 2	83	08/03	€ 45,-
Star Wars Galaxies	78	09/03	€ 65,-
Starsky & Hutch	75	08/03	€ 35,-
Strategic Command	60	08/03	€ 28,-
Strike Fighters	60	05/03	€ 40,-
Super Power	36	09/03	€ 28,-
Tikal	63	09/03	€ 25,-
Tomb Raider: AoD	65	09/03	€ 45,-
Top Gun: Combat Zone	41	06/03	€ 45,-
Total Challenge	70	09/03	€ 20,-
Tropico 2	82	06/03	€ 45,-
Vietcong	78	05/03	€ 50,-
Vietnam – Line of Sight	69	05/03	€ 20,-
Virtual City	27	09/03	€ 30,-
Waldmeister Sause	19	07/03	€ 15,-
Warcraft 3: Frozen Throne	92	08/03	€ 28,-
Warrior Kings Battles	60	05/03	€ 40,-
Wildlife Park	68	07/03	€ 45,-
Will Rock	70	07/03	€ 30,-
Wonderland	41	09/03	€ 25,-
World War 2: Frontline Command	79	06/03	€ 45,-
X-Men 2: Wolverine's Revenge	60	06/03	€ 40,-

C&C: Renegade



Command & Conquer: Renegade bot erstmals einen 3D-Einblick ins **C&C**-Universum: Als Commander Havoc ziehen Sie wahlweise in Third- oder First-Person-Perspektive gegen die Nod-Bruderschaft in die Schlacht. Mit dabei sind natürlich auch alle alten Bekannten aus den Strategiespielen – vom gefährlichen Obelisken des Lichts bis zum monströsen Mammutpanzer. Ein Action-Stakkato, dem es leider an Tiefgang fehlt, für Shooter-Enthusiasten empfehlenswert.

TESTURTEIL CLASSICS
C&C: RENEGADE – 72

ENTWICKLER Westwood | **ANBIETER** ak Tronic
PREIS Ca. € 10,- | **TERMIN** Erhältlich
USK Ab 16 Jahren | **SPRACHE** Deutsch

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **OPERATION FLASHPOINT** oder **BATTLEFIELD 1942** mochten.

Die **Siedler 4**



Die Siedler kommen nie zur Ruhe: Erst wurden sie von kampfeslustigen Amazonen bedrängt und nun hat ER den bösartigen Morbus auf die Erde verbannt. Da dieser vor allem grüne Natur verabscheut, schafft er prompt ein mysteriöses „Dunkles Volk" – eine Bedrohung für Siedler und Umwelt. Das komplexe Aufbausystem steht nach wie vor im Vordergrund, diesmal wurde der Kampfmodus allerdings leicht erweitert – Aufbau-Fans und Neueinsteiger werden gleichermaßen angesprochen. Für 10 Euro ein echter Hit.

TESTURTEIL CLASSICS
DIE SIEDLER 4 – 80

ENTWICKLER Blue Byte | **ANBIETER** ak Tronic
PREIS Ca. € 10,- | **TERMIN** Erhältlich
USK Ab 12 Jahren | **SPRACHE** Deutsch

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **DIE SIEDLER 3** oder **CULTURES 2** mochten.

EA **Powerpacks**



EA macht den McDeal: Mit den neuen Powerpacks bekommen Sie für 40 Euro je vier Toptitel. Sportler sollten zum **EA Sports Powerpack** greifen, dort sind **F1 2002**, **FIFA Football 2002**, **NHL Hockey 2002** und **NBA Live 2001** (eine 2002er-Version ist nie erschienen) enthalten. Das Paket vom Label EA Games bietet dagegen einen bunten Genre-Mix: Rennspieler, Strategen und Shooter-Fans dürfen sich auf **NfS: Hot Pursuit 2**, **Sim City 3000: Deutschland**, **C&C: Alarmstufe Rot 2** und **James Bond: Agent im Kreuzfeuer** freuen.

TESTURTEIL CLASSICS
EA POWERPACKS – 89

ENTWICKLER Electronic Arts | **ANBIETER** Electronic Arts
PREIS Ca. € 40,- | **TERMIN** Erhältlich
USK Ab 12 Jahren | **SPRACHE** Deutsch

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **SUPREME SNOWBOARDING** oder **DAVE MIRRA BMX** mochten.

Rainbow Six: **Raven Shield**



HINTERHALT Durch geschicktes Anschleichen können Sie Terroristen ganz ungefährdet von hinten erledigen.

Preissturz bei Ubi Soft: Raven Shield ist jetzt für 20 Euro weniger zu haben.



Wenn fiese Terroristen Komplotte schmieden, sind die Spezialkräfte vom Team Rainbow meist nicht fern: In **Raven Shield** entwickelt sich aus einem scheinbar unbedeutenden Attentat in einer Raffinerie ein Ränkespiel um Macht und Öl. Als Einsatzleiter treten Sie unter anderem in der Schweiz, Venezuela und auf den Cayman-Inseln gegen Bombenleger, Geiselnehmer und flüchtige Attentäter an. Dabei kommt es zwar auch auf geschickten Umgang mit der Waffe an, zunächst ist jedoch Köpfchen gefragt: Vor jeder Mission sollte ein ausgefeilter Einsatzplan entworfen werden. Falls Sie keine Lust auf strategische Überlegungen haben, können Sie allerdings auch auf die vorgefertigten Taktiken zurückgreifen. Neu und grandios gelungen: Das runderneuerte Teammanagement vereinfacht die schnelle und präzise Koordination Ihrer Teammitglieder. Neben der Einzelspielerkampagne ist auch ein Multiplayer-Part enthalten.

TESTURTEIL CLASSICS
RAINBOW SIX: RAVEN SHIELD – 86

ENTWICKLER Red Storm | **ANBIETER** Ubi Soft
PREIS Ca. € 30,- | **TERMIN** Erhältlich
USK Ab 16 Jahren | **SPRACHE** Deutsch

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **ROGUE SPEAR** oder **GHOST RECON** mochten.

ALLE CLASSIC-NEUERSCHEINUNGEN VON A-Z

Titel	Hersteller	Wertung	Preis
Battle Realms	ak Tronic	88	€ 10,-
Beach Life	Eidos	74	€ 20,-
NEU C&C: Renegade	ak Tronic	72	€ 10,-
Call to Power 2	ak Tronik	81	€ 10,-
NEU Chaser	Jowood	71	€ 30,-
Civilization 3	Atari	85	€ 30,-
Commandos 2	Eidos	92	€ 20,-
Cultures 2	Jowood	84	€ 23,-
Der Patrizier 2 Gold Edition	Ascaron	85	€ 28,-
Der Verkehrsgigant	Jowood	77	€ 10,-
Desperados	Atari	87	€ 15,-
Diablo 2 Gold	Vivendi Universal	86	€ 25,-
NEU Die Siedler 4	ak Tronic	80	€ 10,-
Die Siedler Platin Edition	Ubi Soft	85	€ 45,-
Die Sims – Deluxe Edition	Electronic Arts	90	€ 50,-
Earth2150 Trilogy	Alive	79	€ 10,-
Emperor – Die Schlacht um Dune	Electronic Arts	78	€ 15,-
Empire Earth	Vivendi Universal	86	€ 15,-
Empire Earth Gold Edition	Vivendi Universal	86	€ 35,-
Etherlords	Koch Media	82	€ 10,-
Eurofighter Typhoon	Koch Media	88	€ 10,-
FIFA 99	Green Pepper	70	€ 7,-
FIFA 2002	Electronic Arts	88	€ 15,-
Frontline Attack	Eidos	80	€ 20,-
Fußballmanager 2002	Electronic Arts	80	€ 10,-
Icewind Dale	Avalon Interactive	82	€ 11,-
NEU IL2 Sturmovik	ak Tronic	77	€ 10,-
LucasArts Adventure Pack	THQ	80	€ 20,-
Mech Collection 1.0	Microsoft	84	€ 40,-
NHL 2002	Electronic Arts	89	€ 15,-
No One Lives Forever – GotY	Vivendi Universal	85	€ 13,-
Operation Flashpoint	Codemasters	86	€ 15,-
Port Royale Gold	Bigben	88	€ 25,-
Racing Simulation 3	Ubi Soft	66	€ 15,-
Rally Trophy	Koch Media	82	€ 10,-
NEU Raven Shield	Ubi Soft	86	€ 30,-
Serious Sam 2	ak Tronic	70	€ 10,-
Starfleet Command	Avalon Interactive	82	€ 11,-
Star Trek: Armada	ak Tronic	75	€ 10,-
Stronghold	ak Tronic	84	€ 10,-
Sudden Strike 2	CDV	75	€ 30,-
S.W.I.N.E.	Jowood	81	€ 8,-
Throne of Darkness	Vivendi Universal	73	€ 15,-
Tony Hawk's Pro Skater 2	Green Pepper	85	€ 7,-
Tony Hawk's Pro Skater 3	ak Tronik	91	€ 10,-
Tropico Gold	ak Tronic	80	€ 10,-
Vampire: Die Maskerade	Green Pepper	81	€ 7,-
Wiggles	Atari	87	€ 15,-

"Der **Actionknaller** des Jahres."

ComputerBILD Spiele

"...von nie gesehener **optischer** und tricktechnischer **Brillianz**."

Cinema

"**Enter The Matrix** wäre auch ohne den Film ein **Hit**."

BILD

"Rasant schnell und wunderschön **detailliert**..."

BRAVO Screenfun

www.thematrix.com
www.enterthematrixgame.com

ENTER THE MATRIX™

Skript & Regie: Die Wachowski-Brüder, Schöpfer der Matrix™-Trilogie.

JETZT IM HANDEL









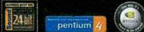





Enter The Matrix video game © 2003 Warner Bros. and Atari, Inc. All rights reserved.

Manufactured and distributed by Atari Europe S. A.S.U. ATARI and the ATARI logo are registered trademarks of Atari Interactive Inc. All other trademarks are the property of their respective owners.PlayStation and the PlayStation logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment. Microsoft, Xbox, and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation and are used under license from Microsoft. TM, ® AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2003 NINTENDO.

™ Warner Bros.
© Warner Bros. -- U.S., Canada, Bahamas & Bermuda
(s03)
© Village Roadshow Films (BVI) Limited -- All Other Territories.



3 PC Games + 1 Sonderheft | Angebot

Abräumen und sparen



Wer jetzt beim PC-Games-**Miniabo** zuschlägt, spart doppelt: den Weg zum Kiosk und Geld. Für **9,90 €** gibt's **3 Ausgaben** PC Games + **1 Sonderheft.** Also gleich draufhalten!

PC Games: Das ultimative Software-Archiv für PC-Spieler
Spielabstürze, Grafikfehler, instabiles Betriebssystem? Sie brauchen Patches, Updates, Tools und Treiber? Da hilft nur eine zeitraubende und teure Internet-Recherche. Oder: Sie greifen zum neuen Sonderheft der PC Games: Auf fünf randvollen CDs hat die Redaktion alles Wichtige zusammengestellt, was PC-Spieler derzeit brauchen: 70 aktuelle Patches, 100 Treiber, 80 Zusatz-Levels und Mods, 40 Counter-Strike-Maps und die besten 60 Tools zur Systempflege.

PC Games: Tipps & Tricks
Mit dem 100 Seiten starken PC Games Sonderheft Tipps & Tricks bleiben keine Fragen offen. Neben Profitipps zu Spielen wie Anno 1503, Die Sims: Megastar, Enter The Matrix und Tropico 2 bietet das Heft ausführliche Komplettlösungen zu Highlights wie Freelancer, GTA Vice City. Tropico 2 und vielen anderen. Zusätzlich liegen dem Heft noch vier CDs bei. Neben Treibern, Patches, Spiele-Updates, Demos, Maps und Mods finden Sie auf einer eigenen CD zwei Jahrgänge PC Games im PDF-Format.

PC Games : 380 Gratis-Spiele und -Tools
In den Weiten des Internets fahndeten wir nach hochwertiger Gratissoftware, sprachen mit Hunderten von Hobby- und Profientwicklern auf der ganzen Welt. Das Ergebnis: über 150 der unterhaltsamsten Spiele und insgesamt 226 der nützlichsten Tools. Knapp 4 Gigabyte Daten schlummern für Sie auf der beiliegenden DVD. Damit Sie den Überblick nicht verlieren und gezielt suchen können, sind die Programme im Heft und auf der Begleit-DVD in Genres aufgeteilt.

Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: PC Games, Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf. Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif.

☒ Ja, ich möchte das Miniabo der PC Games.

- ☐ Senden Sie mir drei Ausgaben der PC Games mit DVD + 1 Sonderheft für € 9,90!
- ☐ Senden Sie mir drei Ausgaben der PC Games mit CD-ROM inkl. Bonus-CD (nur im Abo!) + 1 Sonderheft für € 9,90!

Absender

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail-Adresse (für weitere Informationen)

Datum, Unterschrift des Abonnenten (b. Minderjährigen ges. Vertreter)

Bitte senden Sie mir folgendes Sonderheft: (bitte nur ein Heft ankreuzen)

- ☐ „PC Games: Das ultimative Software-Archiv für PC-Spieler" (Art.-Nr. 002249)
- ☐ „PC Games: Tipps & Tricks" (Art.-Nr. 002321)
- ☐ „PC Games: 380 Gratis-Spiele und -Tools" (Art.-Nr. 002325)

(Die Lieferung erfolgt nur, solange der Vorrat reicht.)

Gefällt mir PC Games, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Magazin jeden Monat frei Haus zum Preis von nur € 55,20/Jahr (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 68,40/Jahr; Österreich € 64,20/Jahr. Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir PC Games wider Erwarten nicht, so gebe ich einfach nach Erhalt des 2. Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt.

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut: ____________
Konto-Nr.

BLZ

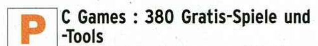
Kontoinhaber: ____________

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)

PG MI 01

COMPUTEC MEDIA AG, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth; Vorstandsvorsitzender Christian Geltenpoth

Einfach und bequem online abonnieren:



Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC Games und weiterer COMPUTEC-Magazine.



TIPPS&TRICKS

Vice City
Grand Theft Auto

Inhalt dieser Ausgabe

Unsere Postfächer platzen aus allen Nähten. Hunderte Leser sind unserem Aufruf auf www.pcgames.de gefolgt und haben ihre besten Tipps eingeschickt. Auf zehn Seiten lüften wir die Geheimnisse von Vice City.

TIPPS & TRICKS SERVICE

Sie kommen einfach nicht weiter, verzweifeln am letzten Endgegner oder hängen frustriert an Ihrem Lieblingstitel fest? PC Games hat die Lösung: Per Download oder blitzschnellem Faxabruf bieten wir Ihnen eine aktuelle Auswahl an Spielelösungen, Cheats und Kurztipps. Bei gezielten Einzelfragen wenden Sie sich direkt an unser Expertenteam „PC Games hilft" oder nutzen Sie die Hotline.



PCG hilft

Per E-Mail an die jeweiligen Genre-Experten. Die Adressen finden Sie auf den Seiten 124/125.

Per E-Mail an die Tipps&Tricks-Redaktion (**hilfe@pcgames.de**)

Per Eintrag im Tipps&Tricks-Forum auf **www.pcgames.de**

Wir versuchen, so viele Fragen wie möglich direkt zu beantworten. Darüber hinaus drucken wir in jeder Ausgabe die interessantesten Fragen in „PC Games hilft" ab. Bitte beachten Sie, dass wir bei der Vielzahl an Fragen, die täglich bei uns eingehen, eine Vorauswahl treffen müssen. Alle eingehenden Fragen werden zunächst automatisch beantwortet und dann weiterbearbeitet.



Tipps & Tricks **Hotline**

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht im Tipps&Tricks-Teil von PC Games angesprochen wurde? Dann erhalten Sie ab sofort kompetente Hilfe per Telefon: Unsere Hotline hilft Ihnen bei allen kniffligen Puzzles, fiesen Endgegnern und vertrackten Levels – und das fast rund um die Uhr:

0190/82 48 34*

Täglich von 8-24 Uhr

* Der Anruf kostet pro Minute € 1,86.

FAX

So funktioniert's: Stellen Sie Ihr Faxgerät auf die Funktion „Faxabruf" (ggf. im Handbuch unter „Faxabruf" bzw. „Faxpolling" nachschlagen). Anschließend wählen Sie die jeweils angegebene Faxnummer plus die entsprechende Nummer der gewünschten Tipps – sofort bekommen Sie die Lösung druckfrisch auf den Tisch. Die Gebühren in Höhe von 1,86 €/Minute werden dann auf Ihrer nächsten Telefonrechnung ausgewiesen.

Faxabruf-Durchwahl: 0190 - 829067 - xxx

Titel	Seiten-Umfang	Nummer
Age of Mythology (Teil 1/2)	4	501
Age of Mythology (Teil 2/2)	8	528
Anno 1503 – Alle Tipps	8	502
Anno 1503 – Die besten Tipps	4	517
Blitzkrieg	4	504
Delta Force: Black Hawk Down	2	530
Die Sims: Deluxe Edition	4	521
Die Sims: Megastar Grundlagen	2	533
DTM Race Driver	4	510
Dungeon Siege (Teil 1/2)	6	506
Dungeon Siege (Teil 2/2)	6	507
Enter the Matrix	2	512
Freelancer	8	519
Gothic 2	8	529
GTA 3 Komplettlösung	10	508
GTA 3 Profi-Tipps	4	509
GTA Vice City Komplettlösung	12	534
GTA Vice City Monsterstunts	2	503
Hitman 2 Komplettlösung	8	511
Indiana Jones 6	6	522
James Bond 007: Nightfire	4	527
Jedi Outcast	4	513
Mafia Komplettlösung	8	514
Morrowind	4	515
Neverwinter Nights	4	516
Raven Shield	2	523
Rise of Nations Grundlagen	4	518
Sim City 4	4	535
Splinter Cell	8	536
Star Trek: Elite Force 2	6	520
Tropico 2 Grundlagen-Tipps	4	537
Tropico 2 Komplettlösung	4	532
Vietcong	4	531
Warcraft 3 KL (Teil 1/2)	6	524
Warcraft 3 KL (Teil 2/2)	4	525
Warcraft 3 Multiplayer	4	526
Warcraft 3: The Frozen Throne	8	505

PC Games hilft

ELITE FORCE 2 Secrets

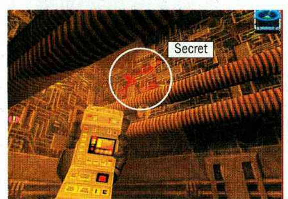
Ich finde bei Elite Force 2 einfach keine Secrets. Könnt ihr mir nicht wenigstens bei den ersten Levels verraten, wo die Secrets versteckt sind?

FRANK, PER E-MAIL

Christian Müller: Die Secrets machen ihrem Namen wirklich alle Ehre. Sie müssen ganz schön suchen und vor allem Ihren Tricorder einsetzen, um an die begehrten Goldschiffchen zu gelangen. Die folgende Liste sollte aber weiterhelfen:

Trainingsmission
Im Raum mit dem Sprungtraining erkennen Sie das Raumschiff auf einem Steg über Ihnen. In der Halle mit dem „Duckjumptraining" finden Sie gleich rechts unten am Pfeiler einen Tricorder. Wenn Sie die Leiter am Ende des Levels hinabsteigen, finden Sie auf halbem Weg eine Konsole zur Rechten vor. Modulieren Sie die Konsole und kehren Sie zum Raum mit dem Kriechtraining zurück. Dort ist jetzt oben der Zugang einer Jefferies-Röhre offen.

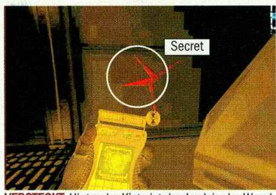
Borg-Sphäre, 1a
Im Raum, in dem Chell in der Falle saß, führt ein Schacht unter der Plasmaleitung zum Secret. Setzen Sie die Sekundärfunktion des Tricorders ein, um die strukturelle Schwachstelle im Schacht auf der rechten Seite zu finden.



SCHWACHSTELLE Schauen Sie in dem Schacht nach oben, um die Strukturschwäche der Borgwand zu entdecken.

Borg-Sphäre, 1b
Sobald Sie mit dem Fahrstuhl runtergefahren sind, benutzen Sie die Sekundärfunktion des Tricorders. So entdecken Sie eine strukturelle Schwäche an der Wand auf der linken Seite. Im Raum mit dem blauen Energiefeld und den Rohren finden Sie eine Nische, wenn Sie auf den Rohren entlangkrabbeln.

Dallas, 1a
Im Startraum finden Sie auf dem Steg oben eine Strukturschwäche mithilfe Ihres Tricorders.
Wenn Sie im Shuttle-Hangar sind, gehen Sie zur Rückseite des Shuttles und öffnen Sie diese.
Beim Verlassen der letzten Jefferies-Röhre springen Sie nicht die Leiter runter, sondern klettern Sie wieder hoch und kriechen in die Röhre zurück. Auf wundersame Weise hat sich dort jetzt ein Schiff materialisiert.



VERSTECKT Hinter der Kiste ist das Leck in der Wand des Raumschiffs nur schwer zu entdecken. Der Tricorder hilft weiter.

Dallas, 1b
Sobald Sie die Leiter hinter der ersten Servicetür erreicht haben, klettern Sie nach oben zur Luke. Sie lässt sich öffnen, dahinter ist ein Schiff versteckt.
Wenn Sie die Jefferies-Röhren wieder verlassen haben und im Gang stehen, erkennen Sie mithilfe des Tricorders eine Strukturschwäche an der Tür hinter sich. Zerstören Sie die Tür, um an das Secret zu gelangen.
Bevor Sie am Schluss die Konsole modulieren, um die Maschinenraumtür zu öffnen, eilen Sie zum Warpkern. Oben auf dem Steg befindet sich ein weiteres Secret.

Dallas 2
Auf dem Weg zur Brücke folgen Sie an der Abzweigung dem linken Gang bis zur Servicetür. Klettern Sie runter und aktivieren Sie auf halbem Weg die beiden verschlossenen Kontrollen der Jefferies-Röhren. Sie hören dabei ein merkwürdiges Geräusch. Danach lässt sich die mittlere Service-Tür öffnen und so das Secret finden.
Wenn Sie die Brücke erreichen, benutzen Sie den Sekundärmodus des Tricorders, um die Strukturschwäche an der anderen Tür zu entdecken. Dahinter verbirgt sich ein Schiffsmodell.
Das letzte Schiff finden Sie im Transporterraum. Betreten Sie dazu (von der Konsole aus gesehen), zuerst das obere linke Transporterfeld für circa drei Sekunden, danach das obere rechte Feld und dann das Feld rechts. Jetzt müsste sich ein Schiffsmodell im Raum materialisiert haben.



SCHEIBENSPIEL Nur, wenn Sie die markierten Transporterfelder in der gezeigten Reihenfolge betreten, erscheint ein weiteres Secret.

ELITE FORCE 2 Zerstörung

Ich spiele seit kurzem Elite Force 2. In der Mission „Zerstörung" hänge ich derzeit fest: Ich soll mit dem Geschütz das Mutterschiff der Banditen zerstören. Ich versuche immer wieder auf die angegebenen Ziele zu schießen, doch die Schilde der Enterprise brechen immer viel zu schnell zusammen. Was mache ich falsch?

CHRISTOPHER, PER E-MAIL

Thomas Weiß: Die Mission ist etwas knifflig: Sie müssen vorwiegend die anfliegenden Missiles abschießen. Wenn dann noch Zeit ist, feuern Sie eine Salve auf die herumfliegenden Schiffe. Sobald das Mutterschiff in Sichtweite kommt, feuern Sie auf die rot markierten Zielbereiche. Halten Sie sofort wieder nach Missiles Ausschau und fangen Sie diese rechtzeitig ab. Nur wenn Sie genügend Missiles abschießen, bleibt der Schutzschild der Enterprise lange genug aufrecht und gibt Ihnen damit die nötige Zeit, um das gegnerische Mutterschiff auszuschalten.

COUNTER-STRIKE Screenshots

Bei Counter-Strike lassen sich Screenshots mithilfe der F5-Taste erstellen. Dies scheint auch zu funktionieren, aber ich habe keine Ahnung, wo die Screenshots abgespeichert werden.

PHILIPP, PER E-MAIL

Justin Stolzenberg: Die Screenshots werden grundsätzlich im **Half-Life**-Verzeichnis abgespeichert. Wenn Sie die Windows-Suchfunktion nutzen, geben Sie einfach den Namen der Map ein, auf der Sie den Screenshot gemacht haben, beispielsweise aztec. Die Shots werden nämlich automatisch nach der jeweiligen Karte benannt, beispielsweise de_aztec0001.bmp und so weiter.

MORROWIND: TRIBUNAL Artefakte

Im Bereich Göttergriff in Gramfeste ist ja das Artefakt-Museum angesiedelt. Ich versuche gerade, dafür alle benötigten Stücke zu finden. Das Artefaktbuch hilft aber nicht besonders weiter, da anscheinend nicht alle dort aufgeführten Artefakte im Museum angenommen werden.

JEAN, PER E-MAIL

Stefan Weiß: Richtig, das Buch gibt leider nur einen Anhaltspunkt, welche Artefakte infrage kommen. Es gibt darüber hinaus noch weitere Artefakte, die nicht im Buch aufgelistet sind, aber trotzdem angenommen werden. Wenn Sie sich mithilfe des TES-Construction-Sets von **Morrowind** das Skript von Museumsleiterin Torasa Aram anschauen, finden Sie dort alle Artefakte in der englischen Originalbezeichnung aufgelistet. Zum besseren Verständnis

Die PC-Games-Spiele-Experten


Florian Weidhase
Strategie- & Actionspiele
fw@pcgames.de


Petra Maueröder
Strategiespiele
pm@pcgames.de


Rüdiger Steidle
Strategiespiele
rs@pcgames.de


Bernd Holtmann
Performance & Tuning
bh@pcgames.de


Christian Müller
Actionspiele
cm@pcgames.de


Ansgar Steidle
Abenteuer- & Actionspiele
as@pcgames.de


Thomas Weiß
Actionspiele
tw@pcgames.de

hier die Liste mit den entsprechenden deutschen Bezeichnungen.



KULTURGUT Morrowinds wertvollste Artefakte sind über den ganzen Kontinent verstreut. Um alle zu finden, brauchen Sie viel Geduld und Ausdauer.

Artefaktliste für das Museum in Gramfeste
Auri-Els Bogen
Auri-Els Schild
Bipolare Klinge
Chrysamere
Das Umbraschwert
Der Helm des Blutwurms
Der Helm von Oreyn Bärentatze
Der Schattenbogen
Der Schild des Eleidon
Der Speer der bitteren Gnade
Der Streitkolben des Molag Bal
Die Fänge des Haynekhtnamet
Die Haut des Geretteten
Dolch des Symmachus
Drachenknochen-Kürass
Ebenerzrüstung
Eisklinge des Monarchen
Fürstenrüstung
Gewand des Lichs
Goldbrand
Ring des Hexers
Ring von Phynaster
Schädelbrecher
Siebenmeilenstiefel
Stab des Hasedoki
Stab des Magnus
Stiefel des Apostels
Stiefel des Athleten
Streitkolben der schweren Zunge
Vampirring
Veloths Urteil
Zauberbrecher

JEDI OUTCAST Konfiguration

Lassen sich auch mit der deutschen Spielversion die Laserschwertkämpfe realistischer darstellen? Ich habe schon versucht, die Sprache oder andere Einstellungen in der Config-Datei zu ändern, aber ohne Erfolg.

FLORIAN, PER E-MAIL

Ansgar Steidle: Es gibt mehrere Varianten, die Einstellungen zu verändern.

Möglichkeit 1:
Stellen Sie schon VOR der Installation des Spiels mithilfe der Systemsteuerung die Ländereinstellung von Deutsch auf Englisch USA um. Danach haben Sie in den Spieloptionen eine Einstellmöglichkeit für Teilungen.

Möglichkeit 2:
Wenn Sie das Spiel schon installiert haben, benutzen Sie den folgenden Trick. Öffnen Sie die Datei jk2config.cfg im Spielverzeichnis „\...GameDataBase" mit einem Texteditor. Ändern Sie die Einträge „ui_iscensored" von 1 in 0, „seta sp_language" von 2 in 0 und setzen Sie den Wert „g_saberRealisticCombat" auf 1. Danach speichern Sie die Datei. Wichtig: Ändern Sie das Attribut der Datei in „Schreibgeschützt".

FREELANCER Mod-Installation

Ich habe mir aus dem Internet den Freelancer-Mod The Next Generation runtergeladen. Das Problem ist nur, ich habe keine Ahnung, wie ich den Mod installieren soll.

MARKUS, PER E-MAIL

Dirk Gooding: Die Installationsdatei des Mods hat eine zusätzliche Dateiendung (.flmod). Benutzen Sie die Explorerfunktion „Datei umbenennen" und löschen Sie die Endung .flmod. Jetzt ist es eine ganz normale Zip-Datei, die Sie entpacken. Zusätzlich zur Mod-Datei benötigen Sie noch den so genannten Freelancer-Mod-Manager (FLMM). Dieses Freeware-Tool finden Sie zum Beispiel auf der Webseite http://www.lancersreactor.com/t/download/default.asp?game=Freelancer. Starten Sie dann zunächst den Mod-Manager, wählen Ihren Mod aus und starten danach das Spiel.

EINSENDEHINWEISE

Senden Sie Ihre Tipps an:

E-Mail: tipps@pcgames.de oder an die unten stehende Adresse – **Kennwort: „Lesertipps"**. Zur Bearbeitung und Honorierung Ihrer Tipps benötigen wir: Name, Adresse, Telefonnummer, BLZ, Kontoinhaber und Kontonummer.

Wichtig: Die eingeschickten Tipps müssen von Ihnen selbstständig erarbeitet worden sein, d. h., sie dürfen nicht aus anderen (Online-) Publikationen stammen oder bereits anderen Magazinen zur Veröffentlichung angeboten worden sein!

COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games, Kennwort: „PC Games hilft", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

TOMB RAIDER – THE ANGEL OF DARKNESS SO GEWINNEN SIE DEN ENDKAMPF!



ECKHARDTS KLONE Warten Sie ab, bis Eckhardt seine Klone erschafft. Die drei Ebenbilder vereinen sich in der Mitte der Energiebarriere, geladen mit Energie. Jetzt müssen Sie sich zurückhalten, bis diese Energie entladen wird. Nun ist Ihre Chance gekommen und Sie können Ihrem Gegner einen der magischen Dolche ins Herz stoßen.

Der Kampf gegen Eckhardt

Durch das Zusammentreffen von Lara Croft und Eckhardt beginnt das letzte Gefecht. Sie sind in einer Energiebarriere gefangen, während Eckhardt außerhalb dieser Barriere steht und Energiestrahlen auf Sie abfeuert. Weichen Sie diesen Strahlen aus, indem Sie sich auf den Boden legen. Warten Sie nun ab, bis Eckhardt einige Illusionen von sich selbst erschafft. Diese Illusionen rennen nun zu Ihnen in die Barriere und vereinen sich. Gehen Sie den drei Klonen aus dem Weg und warten Sie, bis die glühenden Kugeln erloschen sind. Jetzt gehen Sie auf Ihren Gegner zu und verpassen ihm einen Schlag oder einen Tritt. Haben Sie diese Aufgabe rechtzeitig erledigt, startet eine Zwischensequenz und Lara rammt dem Kerl einen der Dolche in die Brust. Wenn Sie Eckhardt nicht rechtzeitig erreichen, rächt sich der Kerl mit einem mächtigen Angriff: Felsbrocken regnen herab, denen Sie nur entgehen können, indem Sie auf die Schatten achten, die auf dem Boden zu sehen sind. Weichen Sie diesen bedrohlichen Schatten aus, bis der gefährliche Felshagel vorüber ist. Nachdem Eckhardt das erste Mal seine Klone auf Sie gehetzt hat, feuert Ihr Gegner von nun an Flammenstrahlen auf Sie ab. Gehen Sie wie gehabt vor und verletzen Sie Eckhardt noch zweimal mit den mächtigen Dolchen. Anschließend bekommen Sie es mit einem neuen Gegner zu tun, der in geisterhafter Gestalt durch die Halle schwebt.

Zerstörung des Schläfers

Versuchen Sie gar nicht erst, diesen Gegner mit Ihren Schusswaffen zu erledigen, da Ihr Widersacher gegen sämtliche Angriffe immun ist. Als wäre das nicht schon genug, schickt der neue Feind Energiekugeln in Ihre Richtung. Schnappen Sie sich den magischen Handschuh, den Eckhardt zu seinen Lebzeiten getragen hat und legen Sie den Schalter an der Säule um. Per Leiter geht es weiter nach oben. Ihr Ziel ist es, die höchste Plattform dieses Raums zu erreichen. Während Sie sich einen Weg nach oben bahnen, setzt der lästige Feind seine Angriffe fort. Sobald Sie die oberste Ebene erreicht haben, rennen Sie auf die gegenüberliegende Seite des Raums. Haben Sie den kleinen Steg erreicht, nehmen Sie noch einmal Anlauf und springen direkt auf den Schläfer zu. Lehnen Sie sich zurück und genießen Sie den Abspann.


Stefan Weiß
Abenteuer- & Strategiespiele
sw@pcgames.de


Ralph Wollner
Action- & Sportspiele
rw@pcgames.de


David Bergmann
Abenteuer- & Strategiespiele
db@pcgames.de


Dirk Gooding
Actionspiele
dg@pcgames.de


Harald Wagner
Sportspiele & Simulation
hw@pcgames.de


Sascha Pilling
Performance & Tuning
sp@pcgames.de


Justin Stolzenberg
Sport- & Rennspiele
js@pcgames.de

Kurztipps & Cheats

BEST OF LESERTIPPS

Die besten Tipps unserer Leser werden abgedruckt und mit € 10,- belohnt.

1 Enter the Matrix

Im **Enter the Matrix**-Unterverzeichnis „\Actors" befinden sich unter anderem die Dateien für die beiden Protagonisten und diverse Personen aus dem ersten und zweiten **Matrix**-Film. Diese kann man gegeneinander austauschen.

Als Erstes sollten Sie eine Sicherheitskopie der Datei „Ghost_Costume01.dcx" anfertigen. Dann benennen Sie sie im Actors-Ordner beliebig um. Jetzt nehmen Sie beispielsweise die Datei „Morpheus_coat.dcx", erstellen eine Kopie und ändern den Namen der Kopie in „Ghost_Costume01.dcx". Das Gleiche machen Sie mit den anderen Modellen für Ghost bis einschließlich „Ghost_Costume05.dcx". Wenn Sie Ghost für einen Level wählen, spielen Sie stattdessen mit Morpheus. Aber Vorsicht! Nicht alle Modelldateien lassen sich beliebig austauschen, einige verursachen Abstürze.

H. EIBERGER

2 Morrowind

Im Rollenspiel **Morrowind** gibt es einen geheimen Raum. Mit dem Cheat „coc „wunderland" gelangen Sie bei der deutschen Version in einen Raum mit mehreren Gegnern (ein Dremora-Fürst, ein Ogrim, ein Skelett und ein Kaqouti) und zwei Truhen. In der „Großen Rüstungstruhe" liegen fast alle Rüstungen (bis auf einzigartige und magische) und in der „Großen Waffentruhe" (ebenfalls bis auf einzigartige und magische) nahezu alle Waffen. Viel Spaß beim Shoppen!

DOMINIK SCHULTEBRAUCKS

3 Star Trek: Elite Force 2

Bei **Elite Force 2** existieren zwei lustige Verstecke – zum einem auf der Attrexianer-Station (Level Attrexianer-Station 1a), zum anderen auf der Klingonenbasis (Level Klingonenbasis 1a). Auf der Attrexianer-Station können Sie, nachdem Sie Avak'stas begleitet haben, die Wand hinter der von ihm geöffneten Waffenkammer zerschießen (1). Dahinter befindet sich ein kleiner **Super Mario**-Level, den Sie sich auf keinen Fall entgehen lassen sollten. Auf der Klingonenbasis können Sie, kurz bevor Sie das Gebäude betreten, in ein Belüftungsrohr kriechen, aus dem auffällig viel Rauch austritt (2). Dort sind ein lustiges Symbol (Nachtsichtgerät einschalten nicht vergessen!) und ein goldenes Raumschiff zu sehen.

MANUEL-ALEXANDER SOKOLLA

WC 3: THE FROZEN THRONE

Alle Cheats des Hauptprogramms funktionieren auch mit dem Add-on. Drücken Sie während des Spielens „Enter" und geben Sie den gewünschten Code ein. Bestätigen Sie mit „Enter". War die Eingabe korrekt, so erscheint die Meldung „Cheat enabled". Wenn Sie den Effekt wieder abstellen wollen, geben Sie den Code erneut ein. Ersetzen Sie „x" durch einen Zahlenwert.

Cheat	Wirkung
iseedeadpeople	Karte wird aufgedeckt
thereisnospoon	Unendlich Mana
somebodysetupusthebomb	Mission verlieren
whosyourdaddy	Unbesiegbarkeit
daylightsavings x	Zeit auf Stunde x setzen
greedisgood x	x Gold und Holz erhalten
iocainepowder	Gegner werden schneller getötet
itvexesme	Die Siegbedingungen werden ausgeschaltet.
lightsout	Es wird Nacht.
allyourbasearebelongtous	Mission gewinnen
riseandshine	Sonnenaufgang
keysersoze x	x Goldstücke erhalten
leafittome x	x Holz erhalten
pointbreak	Mehr Nahrung
sharpandshiny	Alle Erweiterungen
synergy	Alle Technologien freigeschaltet
warpten	Schnelleres Bauen, Ausbilden etc.
whoisjohngalt	Schnelleres Forschen
motherland x y	Levelwechsel (x steht für die Rasse, y für die Levelnummer)
fullspeed	Spiel beschleunigen
strengthandhonor	Bessere Einheiten

HULK

Für den grünen Nierenquetscher haben wir ein paar besonders schlagkräftige Leckerbissen parat, die Sie bei dem Klamauk tatkräftig unterstützen. Geben Sie folgende Cheats im Codeeingabemenü ein:

Cheat	Wirkung
BRCESTN	Alle Rätsel gelöst
FSTOFRY	Alle Gegner verkraften nur einen Schlag
ANGMNGT	Wutanzeige immer komplett aufgefüllt
BRNGITN	Doppelte Gesundheit der Gegner
HLTHDSE	Doppelte Gesundheit für Hulk
MMMYHLP	Halbe Gesundheit für Gegner
NMBTHIH	Highscore zurücksetzen
GMMSKIN	Unbesiegbarkeit
TRUBLVR	Level auswählen
FLSHWND	Schneller regenerieren
GRNCHTR	Unendliche Versuche
TRUBLVR	Alle Levels freischalten

Während des Spiels können Sie diese Codes in eines der Terminals eingeben:

Cheat	Wirkung
SANFRAN	Freischalten von „HULK TRANSFORMED"
FIFTEEN	Freischalten von „DESERT BATTLE"
PITBULL	Freischalten von „HULK VS. HULK DOGS"
NANOMED	Freischalten von „HULK MOVIE F/X"
JANITOR	Als grauer Hulk spielen

NEVERWINTER NIGHTS

Suchen Sie die Datei „nwnplayer.ini" und editieren Sie diese wie folgt. Ersetzen Sie in den Zeilen

Single Player Enforce Legal Characters=1 und
Single Player ItemLevelRestrictions=1
die „1" jeweils durch eine „0".

Nun starten Sie das Programm und beginnen ein Spiel. In der Chat-Zeile können Sie nun die Cheats aktivieren:

DebugMode 1

Jetzt stehen Ihnen diese Befehle zur Verfügung („x" durch einen Zahlenwert ersetzen):

Cheat	Wirkung
## ModAge x	Alter ändern
## ModAttackBase x	Angriffswert ändern
## ModSTR x	Stärke ändern
## ModDEX x	Geschicklichkeit ändern
## ModCON x	Konstitution ändern
## ModINT x	Intelligenz ändern
## ModWIS x	Weisheit ändern
## ModCHA x	Charisma ändern
## ModSaveFort	Rettungswurf „Fortification" ändern
## ModSaveReflex	Rettungswurf „Reflex" ändern
## ModSaveWill	Rettungswurf „Will" ändern
## ModSpellResistance x	Widerstandskraft gegen Zauber ändern
## SetAge x	Alter auf x setzen
## SetAttackBase x	Angriffswert auf x setzen
## SetSave	Save auf x setzen
## SetSTR x	Stärke auf x setzen
## SetDEX x	Geschicklichkeit auf x setzen
## SetCON x	Konstitution auf x setzen
## SetINT x	Intelligenz auf x setzen
## SetWIS x	Weisheit auf x setzen
## SetCHA x	Charisma auf x setzen
## SetSpellResistance x	Widerstandskraft gegen Zauber auf x setzen
## GiveXP x	x Erfahrungspunkte erhalten
## GiveLevel x	x Erfahrungslevels auf x setzen
## dm_givegold x	x Gold erhalten
## dm_god	Unverwundbarkeit

CHASER

Um die Cheats zu aktivieren, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Spielverknüpfung und wählen „Eigenschaften". Fügen Sie ans Ende der Zeile „Ziel" den Eintrag „ -console" hinzu und starten Sie das Spiel. Mit der Zirkumflex-Taste „^" öffnen Sie die Konsole und können dort die Cheats eingeben:

Cheat	Wirkung
BRCESTN	Alle Rätsel gelöst
cht_god	Unverwundbarkeit
cht_flymode	Umherfliegen
cht_armor 100	Rüstung auf 100 setzen
cht_health 100	Gesundheit auf 100 setzen
cht_weapon x	Die angegebene Waffe erhalten
cht_giveall	Alle Waffen und Gegenstände
cht_timescale x	Ändert die Spielgeschwindigkeit
cht_no_trigger_activate	Ereignisse werden nicht ausgelöst

Tuning-Tipps

Enclave (dt.)

Wer sich bei Enclave in eine düstere Fantasy-Welt wagt, sollte vor allem über eine schnelle Grafikkarte verfügen.

Wie der neue **Tomb Raider**-Ableger **Angel of Darkness** wurde auch **Enclave** ursprünglich für eine Spielekonsole entwickelt. Ärgerliche Schnitzer wie eine Fps-Bremse hat sich Entwickler Starbreeze glücklicherweise nicht geleistet. Das Hack&Slay-Abenteuer profitiert in erster Linie von einer schnellen Grafikkarte; schon eine CPU mit 1.000 MHz reicht für einen flüssigen Bildaufbau aus. Auch mit 256 MByte Speicher sind Sie auf der sicheren Seite. Während der Hauptprozessor also eher geschont wird, spielt die Grafikkarte eine entscheidende Rolle: Erst mit einem Beschleuniger der dritten Leitungsklasse (Geforce4 Ti, Radeon 9500) können Sie **Enclave** bei 1.024x768 Bildpunkten mit allen Details genießen.

Für mehr Leistung kann man mit einer Geforce 3 Ti-200 einfach die Texturen-Details heruntersetzen – schon läuft es prima. Eine Geforce 2 MX liefert hingegen nur mit minimalen Details oder in 800x600 noch flüssige Ergebnisse oberhalb von 35 Fps ab. Reduziert man zusätzlich die Farbtiefe auf 16 Bit, so macht sich dies gerade bei Lowcost-Karten mit einem Leistungszuwachs bemerkbar. Allerdings sehen die Zaubereffekte im Vergleich zu 32 Bit deutlich weniger brillant aus. Grafikkarten der Oberklasse (Radeon 9500 Pro, Radeon 9700, Geforce FX 5900) kommen bei **Enclave** problemlos mit vierfacher Kantenglättung und anisotroper Texturfilterung zurecht, wodurch eine atemberaubende Grafikqualität erreicht wird. DANIEL MÖLLENDORF

DAS OPTIONS-MENÜ VON ENCLAVE





1 **Qualitätsschatten:** Durch das Deaktivieren der Schatten werden schwächere Grafikkarten entlastet.

2 **Charakter-LOD:** Diese Einstellung sollten Sie nur herabsetzen, wenn Ihre CPU mit weniger als 1.000 MHz taktet.

3 **Kompl. Oberflächen:** Ändert die Beleuchtung der Umgebung, hat keinen großen Einfluss auf die Spielgeschwindigkeit

4 **Welt-/Charakter-Texturen:** Mit diesen Reglern lässt sich die Texturqualität für Landschaft und Figuren bestimmen. Ab einer Geforce 4 Ti können Sie den höchsten Wert auswählen.

5 **Anisotropie:** Bestimmt die Qualität der anisotropen Texturfilterung, welche entfernte Wände oder Böden scharf darstellt. Ab einer Radeon 9500 Pro sollten Sie dieses Feature nutzen.

No Man's Land

Für die Eroberung der neuen Welt bedarf es echter Kerle und einer megahertzstarken CPU. Wir erklären, worauf es noch ankommt.

Um **No Man's Land** ohne Performance-Sorgen bei maximalen Details flüssig spielen zu können, benötigen Sie ein System mit einem 2.200-MHz-Prozessor, 512 MByte Speicher sowie eine Geforce-4-Ti-4200-Grafikkarte. Bei heruntergeregelten Details reichen eine 1.800-MHz-CPU, 256 MByte RAM und eine Geforce 4 MX 440. Falls eine Grafikkarte der ersten beiden Leistungsklassen (siehe Testcenter) in Ihrem System arbeitet, sollten Sie die Detail-Einstellungen auf den „Medium"-Wert setzen und gegebenenfalls die Auflösung auf 800x600 reduzieren. Die Zoom-Stufe hat einen großen Einfluss auf die Framerate. Je weiter Sie hinauszoomen, desto mehr Objekte müssen dargestellt werden. Durch die zusätzlich anfallenden Berechnungen bricht die Spielgeschwindigkeit stark ein. Es empfiehlt sich also, eine Zoomstufe zu wählen, welche auch bei Schlachten noch ein ruckelfreies Spielen ermöglicht. Um die gewählte Perspektive beizubehalten, sollten Sie dann anschließend die Zoom-Funktion im Optionsmenü deaktivieren. Besonders rechenintensiv ist die Darstellung der Schatten von Figuren und Objekten. Bei 1.500 MHz oder weniger sollten Sie auf dieses Feature komplett verzichten. Besitzer einer High-End-Grafikkarte (Radeon 9700, Geforce FX 5900) können bedenkenlos 4x-Kantenglättung und anisotrope Texturfilterung aktivieren. Letztere lässt die Landschaft bei den Zwischensequenzen deutlich schärfer aussehen, da das Texturflackern minimiert wird. DANIEL MÖLLENDORF

DAS OPTIONS-MENÜ VON NML

1 **Auflösung:** Mit diesem Schalter lassen sich Auflösung und Farbtiefe auswählen. Erst Grafikkarten der dritten Klasse bewältigen mühelos 1.024x768 Bildpunkte.

2 **Objektqualität:** Ein niedriger Wert sorgt für eine deutlich schlechtere Darstellung von Objekten. Der Geschwindigkeitsgewinn fällt gering aus – lieber auf „hoch" setzen.

3 **Terrainqualität:** Auf der niedrigsten Stufe wirkt die Landschaft sehr unscharf. Eine Geforce 2 Ti bedankt sich aber beispielsweise mit einem Performance-Zuwachs von knapp 20 Prozent.

4 **Partikelanzahl:** Die Partikeleffekte schreien nach einer CPU jenseits von 2 GHz. Wenn man die Partikelanzahl reduziert, muss man auf Zaubereffekte völlig verzichten.

5 **Schattenqualität:** Diese Einstellung beeinflusst die Spielgeschwindigkeit am stärksten. Bei Performance-Problemen sollten Sie folglich als Erstes die Schattenqualität herunterregeln.

DIE HÄUFIGSTEN PROBLEME

1 GTA Vice City

In Vice City treten Bildfehler auf.

Der neue Patch auf die Version 1.1 (WEBCODE: 22E2) schafft bei diesem Problem Abhilfe. Er überschreibt lediglich die Startdatei, alle alten Spielstände bleiben somit erhalten. Da keine weiteren Änderungen vorgenommen wurden, müssen Sie das Update nur installieren, wenn die Fehldarstellungen auftreten. (DM)

2 Unreal 2

Seitdem ich den Detonator 44.03 von Nvidia installiert habe, startet mein System neu, sobald ich Unreal 2 beende.

Um Probleme mit aktuellen Treiberversionen zu beheben, spielen Sie eine etwas ältere Version des Detonator auf, bis ein weiteres Treiber-Update fertig gestellt wird. Entsprechende Treiber findet man im Detonator-Archiv von Nvidia (WEBCODE: 22E3). (DM)

3 Hitzestreik

Bei sämtlichen Spielen stürzt mein Rechner nach 20 bis 30 Minuten ohne Vorwarnung ab. Entweder friert das Bild ein oder das System startet neu.

Gerade bei sommerlichen Temperaturen werden viele Prozessoren zu heiß. Um die Hitzeentwicklung zu überwachen, bietet sich Speedfan (WEBCODE: 22DG) an. Das nützliche Tool liest auf aktuellen Mainboards die CPU-Temperatur aus – sie sollte gerade bei Spielen unterhalb von 60 °C bleiben. Falls dieser Wert überschritten wird, sollten Sie in zusätzliche Gehäuselüfter investieren, um einen kühlen Luftzug in Ihrem PC-Tower zu ermöglichen. Zusätzlich ist es ratsam, den CPU-Lüfter von Staub und Verschmutzungen zu befreien. (DM)

PC Games nutzt folgende Hardware im Tuninglabor:

- Grafikkarten mit Nvidia- und Ati-Chips von Innovision, Sparkle und Guillemot
- Prozessoren mit frei wählbarem Multiplikator von Intel und AMD
- DDR-Arbeitsspeicher (DDR 333/400/466) von Corsair und Memory Solutions
- KT333-, KT400- sowie Nforce2-Mainboards von Epox, MSI und ASUS
- Audigy-Soundkarten von Creative
- Referenz-System für Notebook-Checks: Dell Inspiron 8200
- Referenz-System Bereich Komplett-PCs: Dell Dimension 8100

Tomb Raider: The Angel of Darkness

Was haben die aktuellen PC-Spiele mit Indiana Jones und Lara Croft gemeinsam? Beide Titel wurden ursprünglich als Konsolenspiele entwickelt. Doch bei der PC-Konvertierung ließen die Entwickler nicht die nötige Sorgfalt walten, was an Performance-Engpässen und anderen Problemen deutlich wird.

Leider wurde für die PC-Versionen von **Tomb Raider: Angel of Darkness** auch die Fps-Limitierung von der Konsolen-Variante übernommen. Das bedeutet, dass im Regelfall zu keinem Zeitpunkt mehr als 60 Bilder in der Sekunde dargestellt werden. Im Menü „Einstellungen" werden allerdings zwei verschiedene Möglichkeiten geboten, die Fps-Sperre aufzuheben. Standardmäßig ist die Einstellung „fast" ausgewählt. Sobald wir bei dieser Einstellung „smooth" anstelle von „fast" ausgewählt haben, stürzte **Angel of Darkness** in der uns vorliegenden Version bei sämtlichen getesteten Rechner-Konfigurationen kommentarlos ab. Somit sollte man diese Einstellung besser unangetastet lassen. Deaktiviert man im gleichen Menü die so genannte „Frame Rate Compensation", so wird die Geschwindigkeit im Spiel der Bildwiederholrate angeglichen. Bei einer langsamen Framerate bedeutet das: Lara läuft in Zeitlupe durch die Levels. Eine hohe Framerate jenseits der 45 Fps lässt die schlagkräftige Archäologin hingegen buchstäblich durch den Level flitzen. Lassen Sie daher lieber die Finger von dieser Option!

Im Gegensatz zu den bisherigen **Tomb Raider**-Titeln überrascht der sechste Teil den Spieler mit aufwendigen Reflexionen (etwa auf regennassem Untergrund) sowie eindrucksvollen Schatten- und Feuereffekten. Diese Schmankerl werden per Pixel Shader erzeugt und bleiben daher nur Besitzern von DirectX-8-fähigen Grafikkarten (z. B. Geforce3, Geforce4 Ti und aktuellen Radeon-Karten) vorbehalten. Bei älteren Karten à la Geforce2, Geforce 4 MX und Radeon 7000/7500 werden Schatten, Spiegelungen und andere Spezialeffekte (wie etwa das Flimmern von heißer Luft über Flammen) deaktiviert. Zudem werden die Einstellungen für das Textur-Filtern von „Trilinear" auf „Bilinear" herabgesetzt. Das hat zur Folge, dass **Angel of Darkness** auf DirectX-8-Grafikkarten deutlich edler und beeindruckender aussieht.

Dafür liefern ältere Karten, wie beispielsweise eine Geforce2 Ti, dank der geringeren Details noch ein durchaus zufriedenstellendes Ergebnis ab (49 Fps bei einer Auflösung von 1.024x768 und 32 Bit Farbtiefe). Der Geforce4 Ti-4200 geht bei der gleichen Auflösung aufgrund der zusätzlichen Details schon fast die Puste aus: 37 Fps sind der Lohn für die Rechenarbeit. Die Geforce3 Ti-200 geht mit der zusätzlichen Belastung durch die DX-8-Effekte völlig unter und erreicht erst bei einer reduzierten Auflösung von 800x600 mit 45 Fps spielbare Ergebnisse. Das Herabsetzen der Farbtiefe auf 16 Bit bringt in keinem Fall messbare Geschwindigkeitsvorteile. Stattdessen machten sich leichte Grafikfehler gegenüber der 32-Bit-Variante bemerkbar.

Die Performance bei **Angel of Darkness** hängt generell deutlich stärker von der verwendeten 3D-Karte als vom Hauptprozessor ab. Zum flüssigen Spielen bei vollen Details reicht bereits eine CPU mit 1.200 MHz sowie 256 MByte Speicher. Für die Grafikausgabe sollte dann allerdings schon eine Geforce4 Ti-4600 sorgen, sofern man nicht auf Details verzichten möchte. Um Lara auch auf Karten unterhalb dieser Leistungsklasse Beine zu machen, bieten sich zahlreiche Einstellungsmöglichkeiten an, die im Folgenden erläutert werden. DANIEL MÖLLENDORF

TUNING-TIPPS

Um Angel of Darkness in 1.024x768, 32 Bit Farbtiefe und allen Details zu spielen, benötigen Sie:

- ☐ 1.200 MHz
- ☐ 256 MByte RAM
- ☐ Geforce4 Ti-4600

Mit einer Geforce2 MX sollten Sie:

- ☐ Die Auflösung auf 800x600 reduzieren
- ☐ Die Farbtiefe auf „32 Bit" setzen
- ☐ „Wait for VSync" deaktivieren

Mit einer Geforce4 Ti-4200 sollten Sie:

- ☐ Die Auflösung auf 1.024x768 setzen
- ☐ Die Farbtiefe auf „32 Bit" setzen
- ☐ Schatten abschalten
- ☐ „Wait for VSync" deaktiveren
- ☐ „Nachbearbeitung" auf „aus" setzen

Mit einer Radeon 9700/Pro sollten Sie:

- ☐ Die Auflösung auf 1.024x768x32 setzen
- ☐ Die Farbtiefe auf „32 Bit" setzen
- ☐ „Multi Sampling" auf „4 Samples" setzen

DAS GRAFIKMENÜ VON ANGEL OF DARKNESS



1 Auflösung: Reguliert Auflösung und Bildwiederholfrequenz. Die Reduzierung der Auflösung verbessert die Performance erheblich.

2 Gamma Korrektur: Reguliert die Helligkeit im Spiel

3 Graphik Qualität: Vordefinierte Einstellungen für Auflösung und Details

4 Texturen Qualität: Passt die Größe der Texturen an; bei der niedrigsten Einstellung wirkt die Umgebung sehr unscharf.

5 Wasserreflektionen*: Figuren und Umgebung spiegeln sich auf Wasseroberflächen; eine Deaktivierung erhöht die Performance.

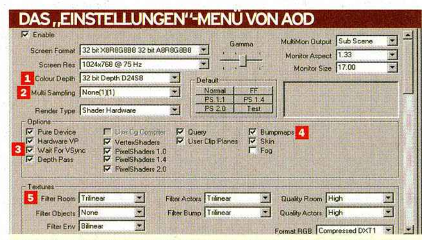
6 Reflektionen*: Figuren und Umgebung spiegeln sich auf dem Boden; eine Deaktivierung erhöht auch hier die Performance.

7 Schatten*: Figuren werfen einen Schatten, wodurch die Grafikkarte stark belastet wird.

8 Nachbearbeitung*: Die Nachbearbeitung lässt entfernte Teile eines Levels verschwommen wirken; wir empfehlen, diese Einstellung zu deaktivieren, um die Spielegeschwindigkeit zu verbessern.

* Einstellung nur mit einer DX-8-Grafikkarte (Geforce3/4 Ti/FX, Radeon 8500/9x00) möglich

DAS „EINSTELLUNGEN"-MENÜ VON AOD



In das Einstellungsmenü gelangt man über den Button „Einstellungen" unter dem Punkt „Spiel starten". Als Nächstes wählt man die eigene Grafikkarte als Register aus. Von diesem Menü aus lassen sich erweiterte Tuningmaßnahmen durchführen.

1 Colour Depth: Das Reduzieren der Farbtiefe bringt kaum Performance und sorgt für Grafikfehler – besser 32 Bit auswählen.

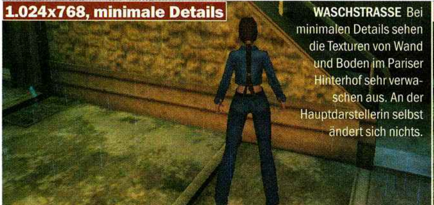
2 Multi Sampling: Mit diesem Regler lässt sich die Art der Kantenglättung auswählen. Ab einer Radeon 9700 kann man diese Option getrost auf „4 Samples" setzen.

3 Wait for VSync: Die Deaktivierung der Vertikalen Synchronisation (VSync) sorgt für einen geringen Performance-Zuwachs.

4 Bumpmaps*: Bumpmapping lässt Texturen plastischer aussehen, eine Deaktivierung bringt mehr Performance, verschlechtert allerdings auch die Bildqualität merklich.

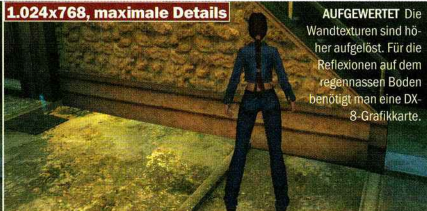
5 Textures: Mit diesen Schaltern lassen sich die Methoden der Texturfilterung auswählen. Die Aktivierung des anisotropen Filters sorgte für Grafikfehler.

* Einstellung nur mit einer DX-8-Grafikkarte (Geforce3/4 Ti/FX, Radeon 8500/9x00) möglich



1.024x768, minimale Details

WASCHSTRASSE Bei minimalen Details sehen die Texturen von Wand und Boden im Pariser Hinterhof sehr verwaschen aus. An der Hauptdarstellerin selbst ändert sich nichts.



1.024x768, maximale Details

AUFGEWERTET Die Wandtexturen sind höher aufgelöst. Für die Reflexionen auf dem regennassen Boden benötigt man eine DX-8-Grafikkarte.

Hardware-Hilfe



Auf der Heft-CD

- Referenztreiber für Nvidia- und Ati-Grafikkarten
- Mainboard-Treiber für aktuelle Hauptplatinen
- Refreshlock 2.02

Was leistet der RAMDAC?

Ich habe im aktuellen Grafikkarten-Markt den Überblick verloren. Mich verwundert es beispielsweise, dass meine Geforce3-Ti-200-Grafikkarte mit den Taktraten von 175 MHz (Grafikchip) und 400 MHz (Speicher; 200 MHz DDR) arbeitet, wohingegen eine Geforce4 MX-440SE mit 250 MHz (Chip) und nur 333 MHz (Speicher; 166 MHz DDR) taktet. Sollte nicht für gewöhnlich der Speichertakt viel höher als der Chiptakt sein? Zudem kann ich mit dem Begriff RAMDAC nichts anfangen. Könnten Sie mir erklären, welche Funktion der RAMDAC hat und wie er sich auf die Performance auswirkt?

CHRISTOPH SCHLEGEL

Die Taktraten der Grafikkarte sind nur einer unter zahlreichen Faktoren, die sich letztendlich auf die Spiele-Performance auswirken. Generell ist es aber üblich, den Speicher höher zu takten als den Grafikchip, denn der Speichertakt beeinflusst die Speicherbandbreite. Eine höhere Speicherbandbreite sorgt für eine bessere Performance, insbesondere bei hohen Auflösungen (ab 1.280x1.024) und/oder zugeschalteter Kantenglättung. Die Abkürzung RAMDAC (Random Access Memory Digital Analog Converter) bezeichnet einen Bestandteil jeder Grafikkarte, welcher dafür sorgt, dass die digitalen Bilder aus dem Speicher der Grafikkarte in analoge Signale umgewandelt werden, die dann ein gewöhnlicher Röhrenmonitor ausgeben kann. Die Taktung des RAMDACs gibt dabei die Pixelfrequenz an. Arbeitet ein RAMDAC beispielsweise mit 300 MHz, so kann er 300 Millionen Pixel in der Sekunde in ein analoges Signal umwandeln. Diese Taktraten haben keinen Einfluss auf die Spieleleistung einer Grafikkarte, sondern lediglich auf die verfügbaren Bildwiederholfrequenzen.

Welchen Speicher für mein System?

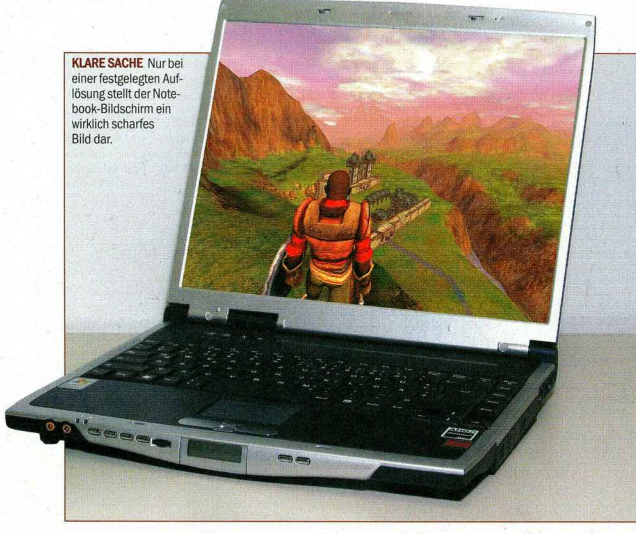
In meinem Rechner arbeiten derzeit ein Athlon XP 1600+ und eine Geforce4 MX-440 sowie 256 MByte DDR-Speicher. Nun würde ich mein System gerne aufrüsten. Ich habe dabei an einen Athlon XP 2600+ und eine Geforce FX 5200 mit 128 MByte gedacht. Lohnt sich diese Investition? Welchen Speicher würdet ihr mir empfehlen? Soll ich zu 512 MByte oder gleich zu 1.024 MByte greifen?

LACHEWSKI

Die Geforce FX 5200 ist zwar sehr günstig, dürfte Ihr zukünftiges System aber eher ausbremsen, als dass sie für leistungstechnische Höhenflüge sorgt. Als Alternative raten wir zu einem Auslaufmodell mit Geforce4 Ti-4200. Entsprechende Grafikkarten sind schon für etwa 100 Euro zu haben und bringen deutlich mehr Performance als die FX-5200-Beschleuniger. Was den Hauptspeicher angeht, so reichen derzeit 512 MByte für die neuesten Spiele sehr gut aus, 1 GByte wird nur von den allerwenigsten Spielen wirklich ausgenutzt. Da der Preisunterschied zwischen DDR333-Speicher (PC2700) und DDR400-Speicher (PC3200) immer geringer wird, sollten Sie gleich in DDR400-Speicher investieren.

Netzteil-Sorgen

Ich habe vor, mir eine neue Festplatte mit 80 GByte Speicherkapazität zuzulegen. Mein System besteht aus einem Athlon XP 1600+, einem Mainboard von Epox, einer 40-GByte-Festplatte und einem DVD-Laufwerk. Nun befürchte ich, dass mein



KLARE SACHE Nur bei einer festgelegten Auflösung stellt der Notebook-Bildschirm ein wirklich scharfes Bild dar.

DAS PROBLEM DES MONATS

Im Hochsommer stürzt so mancher Rechner aufgrund von Hitzestau ab. Wir helfen weiter!

Gehäuselüfter einsetzen

Um die Temperatur im gesamten System zu senken, bieten sich Gehäuselüfter an. In der Vorderseite des Towers sollte mindestens ein Lüfter kalte Luft ansaugen, während ein anderer an der Rückseite die erwärmte Luft wieder aus dem System hinausbläst. Somit wird ein Hitzestau vermieden. Achten Sie darauf, Lüfter mit einer Größe von mindestens 80 mm zu verwenden. Diese kosten zwischen 8 und 12 Euro. Je nachdem, welche Halterungen in Ihrem Tower vorhanden sind, können auch mehrere oder größere Lüfter eingesetzt werden.

Prozessorkühler entstauben

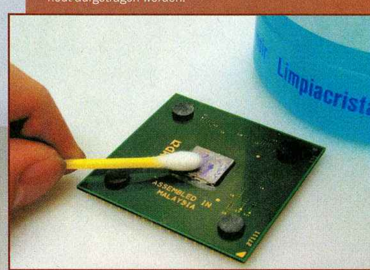
Entfernen Sie zunächst den Kühler vorsichtig vom CPU-Sockel. Mit einem Druckluft-Spray, welches beispielsweise bei Conrad Elektronik erhältlich ist, können Sie die feinen Lamellen des Kühlblocks säubern. Blasen Sie die Druckluft zunächst von oben auf den Kühler und entfernen Sie dann die Staubreste durch Einblasen von der Seite.

Grafikkartenlüfter reinigen

Neben der CPU entwickelt die Grafikkarte die meiste Hitze. Da Staub und Schmutz die Leistung des Grafikkarten-Kühlers mit der Zeit verschlechtern, müssen Sie diesen reinigen. Bauen Sie die Grafikkarte dafür zunächst aus. Anschließend entfernen Sie angesammelten Staub mit einem handelsüblichen Wattestäbchen von den Lüfterblättern. Auch hier können Sie mit ein wenig Druckluft das Kühlelement von Schmutz befreien. Gereinigte Lüfter arbeiten nicht nur effektiver, sondern auch leiser.

Wärmeleitpaste auftragen

CPU-Kühler werden häufig mit einem Wärmeleitpad zum Hitzeaustausch zwischen CPU und Kühlblock ausgeliefert. Wesentlich effizienter ist allerdings Wärmeleitpaste wie die Arctic Silver 3. Diese tragen Sie in einer hauchdünnen Schicht direkt auf dem CPU-Kern auf. Auch wenn Sie bereits Wärmeleitpaste verwenden, ist es ratsam, diese alle sechs Monate auszutauschen, um eine optimale Wärmeabfuhr zu gewährleisten. Wenn Sie den Kühler ausbauen, sollte die Paste danach erneut aufgetragen werden.



HAUCHDÜNN Verteilen Sie die Wärmeleitpaste vorsichtig auf dem CPU-Kern. Achten Sie darauf, nicht zu viel Paste zu verwenden, da sonst die Kühlleistung verschlechtert wird.

Netzteil mit 300 Watt nicht für eine weitere Festplatte ausreichen wird. Möglicherweise werden verschiedene Komponenten nicht mehr mit genügend Strom versorgt.

THOMAS

Die größten Stromfresser im Rechner sind die Grafikkarte und der Prozessor. Auch eine Festplatte nimmt viel Strom auf, allerdings brauchen Sie sich bei Ihrem System keine Gedanken zu machen, da zwei Festplatten durchaus nicht ungewöhnlich sind und kein aktuelles Netzteil überfordern dürften. Generell ist die reine Watt-Zahl allerdings kein verlässlicher Indikator für die Leistungsfähigkeit eines Netzteils. Marken-Netzteile bieten für gewöhnlich einen besser gefilterten Stromfluss und sorgen so für ein stabileres System.

Falscher **Prozessortakt**

Ich habe ein Problem mit meinem Asus A7N8X Nforce2-Mainboard – mein neuer Athlon XP 2600+ wird nicht korrekt erkannt. Anstelle von 2.075 MHz werden mir beim Hochfahren lediglich 1.250 MHz angezeigt. Der Speichertakt wird mit 100 MHz angegeben. Ich habe diese Einstellung im BIOS auch bereits auf 133 MHz oder 166 MHz gesetzt, allerdings wird meine CPU weiterhin nur mit 1.250 MHz getaktet. Zudem fährt mein Rechner im laufenden Betrieb häufig eigenständig herunter. Beim anschließenden Neustart wird der Ladevorgang von Windows XP nicht komplett ausgeführt. Stattdessen stürzt das System beim Hochfahren ab.

ANDRÉ STORL

Offensichtlich haben Sie im BIOS nicht den Frontside-Bus (FSB), sondern lediglich den Speichertakt verändert. Diese beiden Optionen sind allerdings unabhängig voneinander einstellbar. Der Prozessortakt ergibt sich aus dem Produkt von Multiplikator (welcher mit 12,5 richtig erkannt wurde) und FSB, welcher derzeit bei Ihnen mit 100 MHz arbeitet. Demnach ergibt sich der Prozessortakt von 1.250 MHz. Die eigentliche FSB-Taktfrequenz eines Athlon XP 2600+ ist jedoch 166 MHz. Um den richtigen Takt einzustellen, müssen Sie beim Boot-Vorgang mit „Entf" das BIOS aufrufen. Wählen Sie die Registerkarte „Advanced" und dann den Eintrag „Advanced Chipset Features". Unter „CPU External Freq. (MHz)" können Sie nun den FSB von 100 MHz auf 166 MHz anheben. Die Einstellung „Memory Frequency" sollten Sie auf „By SPD" stellen, um dem Speicher nicht zu viel zuzumuten.

Kauf-**Entscheidung**

Ich habe vor, mir eine neue Grafikkarte zu kaufen. Allerdings möchte ich höchstens 250 Euro ausgeben. Zuerst hatte ich an eine Geforce4 Ti-4200 oder Ti-4400 gedacht. Nun haben sich noch die Geforce FX 5600 und die Radeon 9600 als Alternativen ergeben. Welche Grafikkarte würdet ihr für meinen Athlon XP 2400+ mit 1.024 MByte Speicher empfehlen?

RENE F.

In der Preisklasse bis 250 Euro stellt derzeit die Radeon 9600 Pro die beste Wahl dar. Sie ist schneller als der direkte Konkurrent mit Geforce-FX-5600-Ultra-Grafikchip. Zudem beherrscht die Ati-Karte DirectX 9, weshalb sie gegenüber den älteren Geforce4-Ti-Beschleunigern bei zukünftigen DirectX-9-Spielen wie **S.T.A.L.K.E.R.** oder **Half-Life 2** die bessere Wahl darstellt. Besonders reizvoll ist allerdings der Radeon 9500 Pro, welcher nur noch in geringen Stückzahlen verfügbar ist und fast nur noch über Ebay angeboten wird. Seinem direkten Nachfolger (Radeon 9600 Pro) ist der Radeon 9500 Pro in Sachen Performance überlegen, deshalb lohnt es sich, nach entsprechenden Restposten Ausschau zu halten.

Aldi-PC **übertakten**

Ich habe mir vor einem halben Jahr den Medion-PC bei Aldi gekauft (MD 8000). Nachdem ich das System um 512 MByte Speicher aufgestockt habe, möchte ich nun den Prozessor übertakten. Allerdings finde ich keinen entsprechenden Eintrag in meinem BIOS.

BENJAMIN PETER

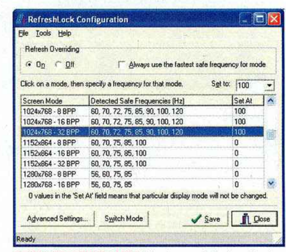
Komplettrechner vom Schlage des Aldi-PCs sind grundsätzlich weniger für den leistungshungrigen Übertakter als vielmehr für den genügsamen Office-Anwender oder den Gelegenheitsspieler gedacht. Das verbaute Mainboard MS-6701 von MSI setzt auf den SiS-648-Chipsatz und sehr reduzierte BIOS-Funktionen. Daher sind besonders nützliche Übertaktungs-Funktionen nicht vorhanden.

Notebook-**Auflösung**

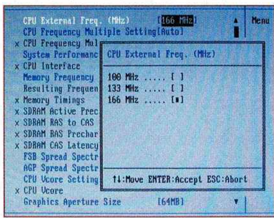
Da ich schon lange auf der Suche nach einem Notebook war, kam mir der Test von Spiele-Notebooks in Ausgabe 08/03 gerade recht. So legte ich mir den Testsieger von Peacock zu. Nun ist es so, dass bei Verwendung einer anderen Auflösung als die höchste angegebene die Schrift unschön aussieht und leicht verzerrt ist. Ganz schlimm empfinde ich dies in Spielen. Bei einer Auflösung von 1.024x768 ist die Schrift in vielen aktuellen Spielen nicht mehr besonders gut zu lesen. Gibt es für mich eine Möglichkeit, dies zu ändern?

MARCO PFLUG

Die TFT-Monitore aktueller Notebooks beherrschen grundsätzlich nur eine einzige Auflösung. Alle anderen Auflösungen werden lediglich herunterskaliert, weshalb sie dementsprechend undeutlich dargestellt werden. Ein Bild mit einer niedrigeren Auflösung wird also vergrößert. Im Falle des Peacock Freeliner XP 2500+ dient die Auflösung SXGA+ (also 1.400x1.050) als Ausgangsbasis, weshalb die übrigen Auflösungen entsprechend schlechter aussehen. Dagegen kann man leider nicht viel machen.



REICHWEITENPROBLEM Mit dem praktischen Tool Refreshlock können sie die Bildwiederholrate bei Spielen problemlos einstellen.



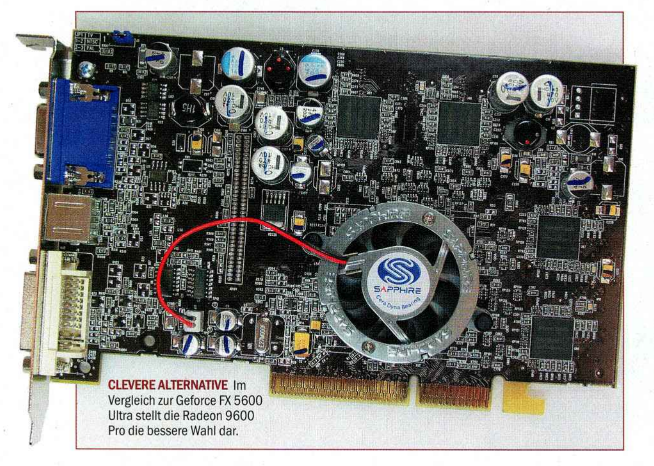
FALSCHER TAKT Wenn der Prozessor mit einer falschen Taktrate erkannt wird, muss der richtige Frontside-Bus im BIOS eingestellt werden.

Übertakten **leicht gemacht**

Ich würde gerne meine Geforce2 MX übertakten. Leider ist die Karte nicht in eurem Grafikkarten-Spezial in der Ausgabe 07/03 aufgelistet, daher bin ich mir nicht sicher, wie weit ich die Taktraten erhöhen kann.

JACK

Um die maximale Übertaktbarkeit einer Grafikkarte zu ermitteln, bietet sich das Tool Artifact Tester (einfach zu finden mit dem WEBCODE 22DZ auf www.pcgames.de) an. Zunächst sollten Sie den Takt für Grafikchip und Speicher jeweils um 10 MHz anheben. Anschließend starten Sie den Artifact Tester, um das System auf Bildfehler zu überprüfen. Falls keine Bildfehler (Artifacts) festgestellt werden, können Sie die Taktraten erneut um 5 MHz erhöhen und den Test von neuem starten. Diesen Vorgang wiederholen Sie so lange, bis Bildfehler angezeigt werden. Nun müssen Sie den Takt wieder in 3-MHz-Schritten reduzieren, bis der Artifact Tester keine Bildfehler mehr ausmachen kann. Auf diese Weise finden Sie die höchstmögliche Taktfrequenz für Ihre Grafikkarte heraus. Sie sollten allerdings bedenken, dass auch eine Übertaktung Ihre Geforce2 MX nicht für aktuelle Spiele tauglich macht.



CLEVERE ALTERNATIVE Im Vergleich zur Geforce FX 5600 Ultra stellt die Radeon 9600 Pro die bessere Wahl dar.

Warcraft 3: Frozen Throne – Bonuskampagne

Warcraft mal anders: Als Nachtisch kredenzt Ihnen Blizzard ein Rollenspiel aus der Welt der Orks. Wir spendieren Ihnen dazu die Lösung des ersten Kapitels, angerichtet in mundgerechten Happen.

Kapitel 1: Zähmung eines Landes

Der letzte Wunsch

Häuptling Thrall (1) finden Sie mitten im Orklager. Sie können es nicht verfehlen. Lediglich ein paar schwache Level-1-Kreaturen versperren Ihnen den Weg dorthin. Zaubern Sie sich ein paar Stachelbiester als Verteidigung, so werden Sie schnell mit der Brut fertig. Überbringen Sie den Brief, die erste Aufgabe ist damit abgeschlossen. Sie erhalten mit Rokhan einen guten Gefährten. Bauen Sie seinen Heilzauber aus, Sie werden ihn mit der Zeit auf jeden Fall schätzen lernen.

Lebensunterhalt verdienen

Drek'Thars Auftrag:

Drek'Thar steht neben dem Voodoo-Haus (2) der Orks, in dem Sie diverse Bücher und Tränke kaufen können. Das Portal zu den Donnerechsen finden Sie am Rand im Nordwesten. Kurz darunter steht sich eine Schar Zentauren die Füße in den Bauch und bewacht mehrere Käfige. Wenn Sie diese zertrümmern, dient Ihnen fortan der daraus befreite Schamane.

Was mache ich auf dem Donner-Grat?

Die Donnerechsen sind nicht sonderlich stark und werden erst in einer großen Gruppe gefährlich. Zusammen mit Misha und ein oder zwei Stachelbiestern sollten Sie keine Probleme haben, die schuppigen Ungetüme zu überwältigen. An der ersten Kreuzung treffen Sie gleich auf einen der Vierbeiner, ein paar Schritte weiter wächst ein Büschel Schimmerkraut. Daneben beschaffen Sie sich bei einem Goblin-Händler Verpflegung. Folgen Sie dem Weg in südliche Richtung. Ein Sturm-Wyrm Level 9 sowie Donner- und Blitzechsen bewachen gleich zwei der begehrten Gewächse. Nehmen Sie den Pfad nach Norden und Sie gelangen zu einer Manaquelle, umringt von einer großen Zahl Echsenwesen. Am Wegesrand wuchert noch mehr Kraut. Wandern Sie nach Westen und biegen Sie nach rechts ab, um das fünfte Kraut zu pflücken. Laufen Sie geradeaus weiter und nach links und stecken Sie das letzte Schimmerkraut in die Tasche. Es wird wieder von einem Sturm-Wyrm Level 9 nebst Gefolge bewacht. Viel gibt es auf der Karte nicht mehr zu entdecken. Bekämpfen Sie die Echsen, wenn Sie noch mehr Geld wollen. Im Südosten bringt Ihnen ein Sieg Klauen des Angriffs +6 ein. Kehren Sie zu Drek'Thar zurück.

Gazlowes Auftrag

Gazlowe will, dass Sie seinen Jungs helfen, den angelegten Tunnel wieder zu verschließen. Gehen Sie nach Südosten zum Portal. Auf dem Weg finden Sie kurz davor ein paar Goldmünzen.

Der Orgrimmar-Tunnel

Unter der Erde angekommen, holen Sie sich aus den Regalen der Bücherei unmittelbar neben Ihnen den Folianten der Beweglichkeit. Die Randalierer stehen schon bereit. Glücklicherweise bekommen Sie immer wieder Nachschub, so dass Sie die kleinen Kerle auch für andere Dinge missbrauchen können. So lassen Sie die Jungs allzu nervige Kobolde aufreiben oder einen blockierten Weg freimachen. Räumen Sie gleich mal in der unteren linken Ecke die Pilze weg, dadurch kommen Sie nämlich in den Genuss eines kostenlosen Kraftwälzers. In den anderen drei Ecken steht jeweils eines der Tore, die Sie demolieren sollen. Im Südwesten versperren Ihnen ein paar Pilze den Zugang zum Ring der Überlegenheit, den Sie mit ein, zwei gezielten Sprengungen freilegen. Im Südosten lassen die Bewacher einen Lebensstein fallen, darunter liegt Gold. Beim letzten Tor wuchern Pilze vor Klauen des Angriffs +6 und Sie bekommen Gold. Der Zaubermeister lässt einen Folianten der Intelligenz zurück. Kaufen Sie sich noch was Schönes beim Händler am Portal und kehren Sie von Ihrer Mission zurück.

Nazgrels Auftrag

Um die Harpyien zu beseitigen, müssen Sie lediglich an die große Bloodfeather (3) herankommen und sie vom Himmel holen. Misha nützt Ihnen da herzlich wenig, da sie keine Flugziele angreifen kann. Zaubern Sie sich lieber mehr von den Stachelschweinen und besorgen Sie sich ein Artefakt für Distanzangriffe. An die Anführerin kommen Sie nur in einem großen Bogen von Westen her heran. Auf dem Weg dorthin nehmen Sie die Spinnenseiden-Ahle (4) mit, damit haben Sie bessere Karten gegen die Flugwesen. Bei den traurigen Überresten der Karawane liegen drei Goldmünzen. Die große Harpyie hat kaum Bewacher. Mit einem Netz und dem einen oder anderen Zauber sollte sie Ihnen keine Kopfschmerzen bereiten. Nehmen Sie die Überbleibsel des Scharmützels mit und erstatten Sie Bericht. Suchen Sie sich eine Belohnung aus und reden Sie wieder mit Drek'Thar.

Grenze überwachen

Im Bestien-Bau

Begeben Sie sich zu Gar'Thok. Nach dem Plausch machen Sie die Fässer neben ihm platt. Nahe dem Lager befindet sich der Tunnel zum Bestien-Bau. Gleich der zweite Kampf beschert Ihnen einen Schutzring +2. Vergessen Sie nicht, die Fässer neben der Stacheleberhütte und am Wegesrand zu knacken. Halten Sie sich südlich und machen Sie die verderbten Mondbrunnen dem Erdboden gleich – so erhalten Sie Extrageld. Die Gewässer sind hart umkämpft, als Lohn der Mühe winkt eine Giftkugel. Zusätzlich spendiert Ihnen der verderbte Utum-Beschützer einen Intelligenz-Folianten. Wenn Sie nun auf dem vorher beschrittenen Weg die Abzweigung nach Norden nehmen, begegnen Sie einem großen Trupp Riesenwölfe und Stacheleber. In dem Wäldchen südlich des Altars heimsen Sie zwei Goldmünzen ein. Hinter dem nächsten Torbogen wartet ein Häuptling auf Ihre Ankunft, flankiert von zwei Terrorwölfen. Benutzen Sie die Rune der Wiedergeburt, damit Sie den Häuptling anschließend auf Ihrer Seite haben.

Wo geht's zum Spähposten?

Die verbliebenen Gegner können sich nun nicht mehr mit Ihnen messen. Wenn Sie die optionale Quest (alle Eber eliminieren) erfolg-



HARTES BROT Für Ihren Lebensunterhalt müssen Sie ganz schön ackern. Das Federvieh rupfen Sie für den Angriff auf die Karawane.



SCHÖN BUNT Die wichtigsten Stellen haben wir für Sie markiert. Nichtsdestotrotz können Sie noch einige weitere interessante Begegnungen machen.

reich abschließen, erhält jeder Ihrer Helden einen Stufenpunkt zusätzlich. Westlich finden Sie das alternative Tor nach oben. Sie kommen nun auf der anderen Seite wieder ans Tageslicht, genau vor dem Wachposten. Beäugen Sie die Lage und schildern Sie Thrall die Vorgänge – schon haben Sie Ihre zweite große Aufgabe erledigt.

Grenzen schützen

Die Menschen verfolgen

Ihnen untersteht nun Nazgrel. Kehren Sie mit ihm zum Posten zurück und verfolgen Sie die Menschen über die Brücke. Nach einem kurzen Handgemenge geht es weiter zu den durchs Teleskop entdeckten Booten. Der erste Teil ist damit vollbracht. Die Abzweigung südwestlich durch den Torbogen führt Sie geradewegs zu einem Berserker-Wildekin. In den bewachten Kisten ist eine Robe der Weisen +6 verpackt.

Wo finde ich das Menschenlager?

Wenn Sie jetzt an der vorher passierten Gabelung nach Osten gehen, gelangen Sie in das Menschenlager (5), das Sie dem Erdboden gleichmachen. Als Belohnung erhalten Sie einen sehr nützlichen Schild der Ehre. Auf der Halbinsel tummeln sich auch noch ein paar echt zähe Murloc-Mutanten (6) – und da Sie schon mal hier sind, leiern Sie den Bestien eine Krone der Könige +5 und einen Intelligenzwälzer aus dem Kreuz. Kehren Sie zu Thrall zurück, um den Auftrag zu beenden.

Die Echo-Inseln

Wo ist Vol'jin?

Wandern Sie über die Insel nach Westen. Verlaufen können Sie sich nicht, es gibt im Endeffekt nur einen Weg. Allerdings lauern Ihnen an praktisch jeder Ecke Ungeheuer auf, die sich gut zu wehren wissen. Bei den Kämpfen können Sie einiges absahnen, gerade bei den beiden Meereskönigen.

Wie versenke ich die Flotte?

Sie bekommen immer wieder Nachschub an der Basis. Zerstören Sie zuerst die Abwehr, also die Fregatten, Flugeinheiten und Musketenmänner. Die Kriegsschiffe selbst können sich nicht wehren und sind leichte Beute. Lassen Sie sich nach der Schlacht zurückverwandeln, denn leider können Sie in der Gestalt nicht den Rest der Insel besuchen.

Die Leuchtfeuer

Den ersten Feuerplatz finden Sie neben dem Tor – dort stehen einige Seeungeheuer. Links davon schlagen Sie sich nochmals mit einer großen Gruppe herum. Der Häuptling beglückt Sie mit einer Robe der Weisen +6. Die Feuer werden schwer bewacht. Hinter der dritten Feuerstelle bekommen Sie Nachschub von Überlebenden des Stamms.

Der Gipfel

Zurück im Orklager, erzählen Sie Thrall von Ihren Taten. Pilgern Sie zu dem verabredeten Treffpunkt, den er Ihnen nennt. Natürlich ist es eine Falle der Menschen. Zaubern Sie sich demzufolge zuvor genügend Unterstützung herbei und stärken Sie sich. Der Kampf ist zwar nur kurz, aber knackig. Mit der siegreichen Rückkehr schließt sich das erste Kapitel der Orkkampagne.

ANSGAR STEIDLE

Optionale Quests:



Chen Stormstouts Gebräu
Den Pandarenbraumeister (7) finden Sie auf einem abgeschiedenen Plätzchen im hohen Norden.

Donnerblüten-Knolle
Zurück im Sumpf, marschieren Sie in westlicher Richtung. Die Pflanze (8) wächst dort auf einem kleinen, trockenen Fleckchen Erde mitten zwischen drei großen Wasserfällen. Die Verteidigung übernimmt eine Hand voll schwacher Murloc-Jäger.

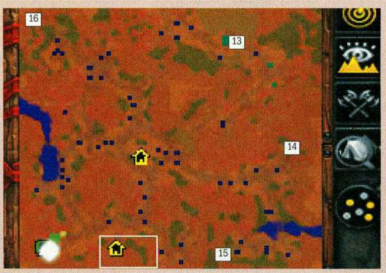
Donnerwasser-Fässchen
Das Fass können Sie bei Aicilas Markt (9) im Osten kaufen. Für das Wasser müssen Sie leider ganze 1.000 Gold berappen – nicht gerade ein Pappenstiel. Bringen Sie die Zutaten zum Braumeister, er wird sich Ihnen aus Abenteuerlust als tatkräftige Unterstützung anbieten. Er ist neben Rokhan der einzige Krieger, der dauerhaft bei Ihnen bleibt und den Sie überall mit hinnehmen können.



Donner-Phönix-Ei
In dem Sumpfgebiet ein paar Meter nordwestlich von Chen kommen Sie durch ein Tor auf einen Pfad, der in großem Bogen nach Osten und zum Donner-Phönix (10) führt. Auf dem Weg dorthin können Sie einigen Krimskrams aus Kisten und von Monstern einsammeln. Nach dem Ableben des Vogels bleibt das Ei zurück. Denken Sie auch hier daran, die Kisten rund um den Kampfplatz zu durchsuchen.



Morg Wolfsongs (11) Aufgabe
Die Hexenmeister (12) sind nicht weit entfernt. Das Lager liegt in der Mitte ganz im Westen, zwischen den zwei Orkposten. Der Widerstand ist moderat. Zuvor treffen Sie auf ein paar Wildekinds. Nehmen Sie gleich die beiden Oberbösewichte unter Beschuss, sie machen Ihnen sonst mit allerlei Zauberzeug die Hölle heiß. Das Artefakt dürfen Sie behalten, nachdem Sie zu Morg zurückgekehrt sind. Er vererbt Ihnen nach seinem Ableben außerdem Schamanenklauen und einen Folianten der Intelligenz. Obendrein bessert er noch Ihre Kriegskasse auf.



Rückkehr zum Donnergrat
Wenn Sie das erste Hauptziel erreicht haben, kehren Sie im weiteren Verlauf der Geschichte einfach noch mal zum Donnergrat zurück. Drek'Thar erwartet Sie dort bereits. Im Nordosten sind viele Bäume gerodet worden, so dass Sie nun weiter ins Land vordringen können. Sie entdecken ein Sägewerk (13) der Menschen, welches der Grund für das merkwürdige Verhalten der Tiere ist. Drumherum stehen die Viecher, deren Vernichtung Ihnen eine Blitzkugel und einen Echsendiamanten beschert. Die andere Aufgabe besteht darin, drei Eier der Echsen aufzuspüren. Das erste (14) finden Sie ganz im Osten, südlich davon das zweite (15), in der nordwestlichen Ecke (16) ist das letzte versteckt. Drek'Thar schenkt Ihnen aus Dankbarkeit sein Zauberbuch.

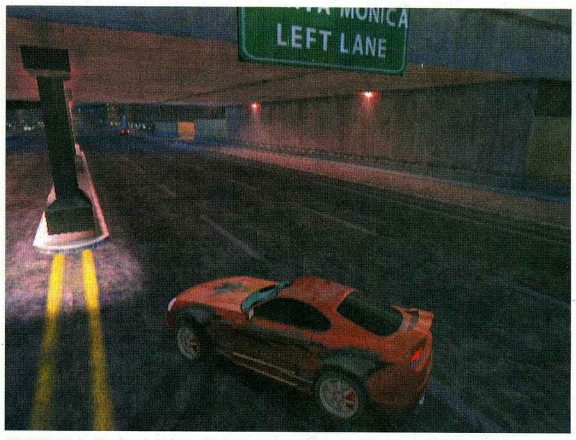
Midnight Club 2

Auf den folgenden zwei Seiten verraten wir Ihnen, wie Sie den neuen Arcade-Racer aus dem Hause Rockstar meistern. Wir bringen Ihnen die Spezialmanöver näher und begleiten Sie durch den Karriere-Modus.

Allgemeine Tipps:

Driften

1. Gewöhnen Sie sich gleich zu Beginn den Gebrauch der Handbremse an. Wenn Sie mit besonders schnellen Fahrzeugen unterwegs sind, haben Sie in Kurven oft Schwierigkeiten. Lenken Sie ein, ziehen Sie die Handbremse kurz an und richten Sie anschließend Ihren Wagen neu aus. Leider verhalten sich die Autos unterschiedlich, während Sie driften, deswegen müssen Sie ein Gespür für die einzelnen Fahrzeuge entwickeln. Sobald Ihnen diese Technik in Fleisch und Blut übergegangen ist, können Sie nahezu jede Kurve ohne einen allzu hohen Geschwindigkeitsverlust durchfahren.
2. Nutzen Sie die Fassaden der Häuser, um enge Kurven zu nehmen. Richten Sie während des Drifts den Wagen parallel zur Wand aus. Jetzt können Sie mit einem Burnout weiterfahren. Achtung: Versuchen Sie diese Technik nicht an brüchigen Brückengeländern, wie sie in Paris häufig vorkommen. Auch Schaufensterfassaden eignen sich nicht für diesen kleinen Trick. Sofern Sie in Tunnel abbiegen, ist diese Technik sehr nützlich.



DRIFTEN Mit der Handbremse können Sie fast jede Kurve ohne großen Geschwindigkeitsverlust durchfahren. Diese Fahrtechnik ist eine der Grundvoraussetzungen, falls Sie um die Weltmeisterschaft fahren möchten.

Burnout

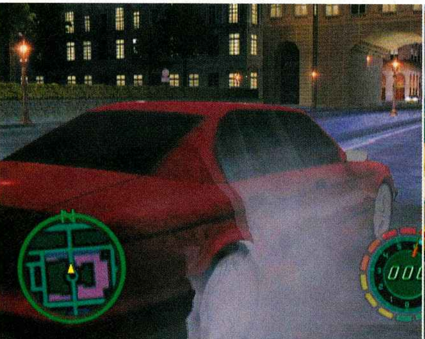
Der Burnout ist eine sehr wichtige Hilfe bei den Rennen gegen die Autofreaks. Sobald Sie diese Fähigkeit erlernt haben, sollten Sie keinen Start absolvieren, ohne dabei ordentlich Gummi auf der Straße zu lassen. Bei vielen Strecken gibt es keine feste Reihenfolge, in der Sie die Wegpunkte abklappern müssen. Hier können Sie noch vor dem Start den Burnout dazu nutzen, um Ihren Wagen in eine beliebige Himmelsrichtung auszurichten. So können Sie meist das Gerangel, das direkt nach dem Start ausbricht, vermeiden und die Führung übernehmen. Nutzen Sie den Burnout auch, wenn Sie gegen ein Hindernis rasen oder aus einem anderen Grund Geschwindigkeit verlieren. Halten Sie sich jedoch zurück, denn je länger Sie Ihre Reifen strapazieren, umso mehr füllt sich die Schadensanzeige Ihres Fahrzeugs.

Gewichtsverlagerung

1. Bei den Autos spielt die Funktion der Gewichtsverlagerung eine eher unwichtige Rolle. Wenn Sie allerdings einen Absprung vermasseln oder auf einer Schrägen aufkommen, ist diese Fähigkeit trotzdem Gold wert. Versuchen Sie, zuerst mit den Hinterreifen zu landen. Sollten Sie zuerst mit den Vorderreifen aufkommen, riskieren Sie nicht nur einen großen Geschwindigkeitsverlust, sondern auch die Kontrolle über den Wagen zu verlieren. Umso wichtiger ist die richtige Verteilung des Gewichts bei den leistungsfähigen Motorrädern. Solange Sie auf einem der Zweiräder ein Rennen bestreiten, sollten Sie die linke Schultertaste permanent gedrückt halten. Verlagern Sie Ihr Gewicht auf den vorderen Teil der Maschine, um schneller zu beschleunigen. Zudem verringern Sie dadurch den Luftwiderstand und erreichen so gute 30 Sachen mehr auf dem Tacho.
2. Bei extrem hohen Geschwindigkeiten dürfen Sie keinesfalls auf die Gewichtsverlagerung verzichten, wenn Sie Wert darauf legen, enge Kurven ohne schmerzhafte Blessuren zu überstehen. Andernfalls schaden Sie so nicht nur dem Motorrad, sondern vermindern auch die Chancen auf einen Sieg.
3. Verlagern Sie das Gewicht nach hinten, führen Sie einen Wheelie aus. Dadurch erhalten Sie einen kleinen Geschwindigkeitsschub, auf den Sie – besonders beim Start eines Rennens – nicht verzichten sollten.

Slipstream-Turbo

1. Der Slipstream-Turbo ist eine wertvolle Ergänzung zu Ihren Nitro-Boosts. Wenn Sie mit hoher Geschwindigkeit fahren und direkt am Heck Ihres Vordermanns kleben, lädt sich der Balken sehr schnell auf. Versuchen Sie gleich nach dem Start eines Rennens, den Turbobalken zu füllen und mit dem kurzen Geschwin-



BURNOUT Lassen Sie die Reifen bei jedem Start ordentlich qualmen. Ein gelungener Start ist wichtig, da Sie gleich den Windschattten eines Gegners nutzen können.



WINDSCHATTEN Der Slipstream-Turbo ist bei jeder Gelegenheit von Nutzen. Hängen Sie sich sofort an das Heck eines Gegners, sobald Sie die Chance dazu haben.

M

digkeitsschub die Führung zu übernehmen.
2. Während des Rennens sollten Sie den Turbo nicht voreilig einsetzen. Der Balken bleibt noch für kurze Zeit rot, selbst wenn Sie den Windschatten des Gegners bereits verlassen haben. Dies ist besonders wichtig, wenn Sie eine enge Kurve nehmen. Sofern Sie den Turbo richtig timen, erfahren Sie einen ordentlichen Geschwindigkeitsschub.
3. Am unteren Rand des Bildschirms erscheinen ebenfalls blaue Streifen, wenn einer der anderen Rennfahrer Ihren Windschatten zu seinem Vorteil nutzen will. Tun Sie Ihr Möglichstes, um diesem Kerl die Suppe gehörig zu versalzen, indem Sie ihn in ein Hindernis rasen lassen, noch während er den Turbo aufladen will.

Two-Wheel-Driving

1. Sie erhalten diese Fähigkeit in Paris einfach nur deshalb, weil der Verkehr in der französischen Hauptstadt ziemlich dicht ist. Allerdings lohnt sich der Einsatz dieser Fähigkeit kaum, da Ihr Fahrzeug sehr verwundbar ist, während Sie auf zwei Rädern balancieren – eine Kollision mit einem anderen Fahrzeug endet meist damit, dass Ihr teurer Rennwagen mit dem Dach über den Asphalt schleift.
2. Mit ein wenig Übung können Sie mithilfe des Two-Wheel-Drivings perfekte 180-Grad-Drehungen ausführen. Dazu fahren Sie auf zwei Rädern und setzen zu einer Drehung an. Ziehen Sie dabei die Handbremse. So führen Sie einen extrem schnellen Richtungswechsel aus. Wenn Sie die Handbremse allerdings nicht loslassen, können Sie direkt nach dem Richtungswechsel einen Burnout hinlegen.

Ein guter Fahrer kennt die Straßen seiner Stadt

1. Sehen Sie sich die einzelnen Rennrouten gut an. Da die Rennen immer in derselben Stadt stattfinden, können Sie selbst entscheiden, welchen Weg Sie einschlagen. Folgen Sie bei den ersten Versuchen einem Ihrer Kontrahenten. So entdecken Sie viele versteckte Abkürzungen und können Ihre eigene Route Stück für Stück perfektionieren.
2. Während Sie sich die Straßen und Gassen genau einprägen, dürfen Sie auch den Verkehr nicht außer Acht lassen. Wenn man einige Rennen öfter fährt, fallen einem viele gescriptete Ereignisse auf. Einmal kreuzt ein Tanklaster Ihren Weg, ein anderes Mal parkt eine Limousine aus und macht gleich zwei Spuren der Fahrbahn dicht. Merken Sie sich diese Stellen, damit Sie möglichst früh aus der Gefahrenzone verschwinden können.

Verkehr

Bei einem Rennen kann der Verkehr schnell lästig werden. Versuchen Sie immer in der Mitte der Straße zu fahren, um sich viele Ausweichmöglichkeiten offen zu halten. Ein geübter Fahrer kann hier auch die Two-Wheel-Driving-Fähigkeit einsetzen. Zur Not fahren Sie einfach über den Bürgersteig. Kisten, Münztelefone und Laternenmasten mäht Ihr Fahrzeug ohne Probleme nieder und Sie müssen anschließend nicht mal in die Waschanlage fahren. Das Einzige, worauf Sie achten müssen, sind Telefonmasten – es ist schlichtweg unmöglich, diese massiven Pfähle kaputtzumachen.

Spielmodi

Kampf-Modus

Im „Hol die Flagge"-Modus geht es darum, die Fahne für das eigene Team zu erobern und sie an einen bestimmten Punkt der Karte zu bringen. Das Gegnerteam hat natürlich dasselbe Ziel und versucht mit allen Mitteln, an die Flagge zu kommen. Schützen Sie den Flaggenträger Ihres eigenen Teams, indem Sie seinen Wagen abschirmen. So hat das Gegnerteam kaum Chancen, den Flaggenträger zu rammen oder ihm auf andere Art und Weise Schaden zuzufügen. Wenn Sie es schaffen, die Flagge oft genug zu erobern, gewinnen Sie diesen Wettkampf.

Im Explosions-Modus gilt das Motto „Alle gegen einen". Wenn Sie die begehrte Sprengladung einsammeln, ist das genauso, als würden Sie sich eine Zielscheibe auf das Auto malen. Jeder Gegner wird Sie rammen und versuchen, die Sprengkapsel zu zerstören, bevor Sie das Ziel erreichen. Da Ihr Wagen langsamer fährt, wenn Sie eine dieser Sprengladungen dabeihaben, sollten Sie sich einige nützliche Sonderobjekte, etwa Eis oder Lenkradumkehrung, aufheben.

Für die Kampfmodi sollten Sie immer einen Wagen mit einer guten Beschleunigung wählen, da Sie oft gerammt oder attackiert werden. So können Sie sich schnell von einem Angriff erholen, Ihre Kontrahenten hinter sich lassen und wieder am Renngeschehen teilnehmen.

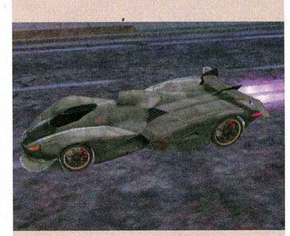
Rundkurs

Wenn Sie im Arcade-Modus alle Rundkursrennen einer Stadt gewinnen, schalten Sie das jeweilige Polizeiauto frei. Im Prinzip ist diese Aufgabe recht einfach, da Sie nach durchgespieltem Karriere-Modus jede Menge schnelle Autos zur Verfügung haben. Das Einzige, was die Fahrer aus Los Angeles von Ihrem Torque JX zu sehen bekommen, sind die Rücklichter des rasanten PS-Monsters. Sofern Sie alle Rennen im Rundkurs-Modus gewinnen, erhalten Sie ein weiteres Auto.

MICHAEL MEYER

Original oder Fälschung

Fahrzeug im Spiel	Reales Gegenstück
Los Angeles	
Citi	Honda Civic
Emu	VW Passat
Torrida	Honda Integra
1971 Bestia	GTO
Interna	Honda S2000
Cohete	Kawasaki Ninja R9
Citi Turbo	Honda Civic
Monstruo	Mazda RX-7
Jersey XS	Dodge Viper SRT-10
L.A. Cop	Ford Crown Victoria
Paris	
Boost	Ford Pumaspeed Cosworth Conversion
Bryanston V	Ford Escort
Schneller V8	BMW M5
Alarde	Lotus Elise
Fripon X	VW Golf GTI
Monsoni	Ducati 996
Stadt	Renault Clio V6 Sports
Victory	Aston Martin Vanquish
Modo Prego	Porsche 911
Paris Cop	Peugeot 306 S16
Tokio	
Lusso XT	Lexus GS300
RSMC 15	Nissan 350Z
Vortex 5	Toyota MR2
Saikou	Toyota Supra
Knight	Mitsubishi Lancer Evo
Nousagi	Yamaha YZF-R1
Saikou XS	AB-Flug Supra
Torque JX	Nissan Skyline
Veloci	Saleen S7
Tokyo Cop	Nissan 300ZX



SLF450X Unser Tipp für den Arcade-Modus: Mit diesem Vehikel gewinnen Sie jedes Rennen ohne Probleme. Selbst enge Kurven sind jetzt ein Leichtes.



WHEELIE Ohne Nitros sind Sie den Autos gegenüber im Nachteil, setzen Sie deshalb häufig den Wheelie ein, um einen Geschwindigkeitsschub zu erfahren.



U-TURN Mit dem Two-Wheel-Driving können Sie schnelle 180-Grad-Drehungen ausführen. Drehen Sie das Lenkrad und ziehen Sie anschließend die Handbremse.

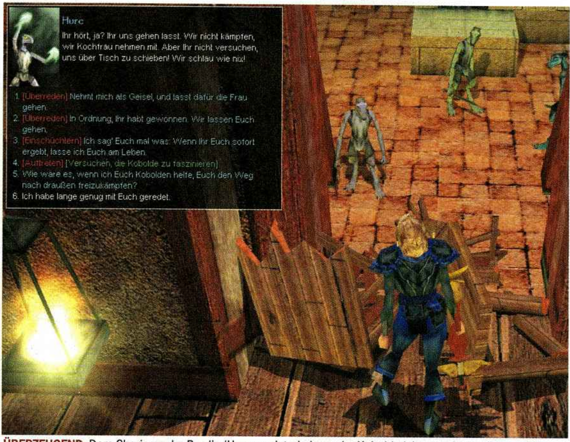
Neverwinter Nights: Der Schatten von Undernzit

Endlich! Die fröhliche Schnetzelei im Reich Faerun geht weiter. Egal ob Sie Ihren Charakter aus dem Hauptprogramm übernehmen oder mit einem gänzlich neuen Recken ins Feld ziehen möchten - spannend wird das Ganze allemal.

Rollenbesetzung



Falls Sie auf die neuen Prestigeklassen spekulieren, werden Sie wahrscheinlich mit einem neuen Charakter anfangen müssen. Lesen Sie sich die Anforderungen der Prestigeklassen durch, Sie werden sehen, dass Sie Ihren Liebling dafür ganz speziell entwickeln müssen. Wer schon einen gut gelevelten Charakter aus dem Hauptprogramm besitzt, kann ihn natürlich im Add-on weiter ausbilden. Die Komplettlösung wurde mit einer Bardin (4)/Hexenmeisterin (13) bestritten.



ÜBERZEUGEND Dem Charisma der Bardin/Hexenmeisterin kann der Kobold nichts entgegensetzen, völlig kampflos wurde die Aufgabe gelöst. Wer richtig böse spielen mag, hilft einfach den Kobolden.

Kapitel 1

Ärger auf dem Campus

Begeben Sie sich nach dem Gespräch mit den anderen Studenten ins Erdgeschoss, hier wartet erstes Kanonenfutter in Form einiger Kobolde auf Sie. Nach dem Gefecht palavern Sie erst einmal ausgiebig mit allen Anwesenden. Vergessen Sie nicht, Ayala auf den Gesundheitszustand Drogans anzusprechen, so erhalten Sie eine weitere Quest. Quetschen Sie Ayala auch nach den Artefakten aus, um weitere Infos zu erhalten. Bevor Sie losziehen, durchkämmen Sie zuerst mal in Ruhe Drogans Anwesen. Die Kisten Ihrer Mitstudenten im Obergeschoss können Sie ruhigen Gewissens plündern.

Drogans Labor

Sprechen Sie mit Riisi und spielen Sie das Rätselspiel mit ihr. Die Frage nach den Söhnen beantworten Sie mit „Ja". Bei der Henkerfrage müssen Sie „Ich werde gehängt werden" antworten. Die Lösung für das dritte Rätsel lautet „Sechs".

Hügelspitze-West

In den Straßen treiben sich einige Kobolde herum, machen Sie die Wichte platt und begeben Sie sich zum Kräuterhändler, um die Heilmittel für Drogan zu beschaffen. Nächster Stopp: die Ortskneipe. Köchin Mara wird gefangen gehalten. Je nach Charakterfähigkeit haben Sie hier mehrere Möglichkeiten. Unser Redaktionscharakter löste die Angelegenheit einfach durch erfolgreiches Auftreten. Schnappen Sie sich nach der Rettungsaktion die benötigten Beeren aus dem Kochtopf, danach geht es schnurstracks zurück zu Ayala, damit sie Drogan wieder aufpäppeln kann.

Die Bürgerhalle

Suchen Sie in der Bürgerhalle Haniah Dales auf und übernehmen Sie die Aufgabe, mit Pfeifer zu reden. Pfeifer steht östlich der Halle, wo er seine Reden schwingt. Wenn Sie gut im Überreden sind, schicken Sie den Knaben einfach ins ferne Niewinter. Sie können ihm auch anbieten, bei der Verteidigung des Ortes zu helfen. Pfeifer wird Sie dann bitten, ihm sein Schwert vom Schmied zurückzuholen. Bringen Sie dem alten Knaben das ersehnte Teil und er lässt sein Prophetendasein sofort bleiben. Berichten Sie Haniah von Ihrem Erfolg, um die Quest abzuschließen.

Hügelspitze-Ost

Die Karawane

Torias bietet einige extravagante Waren an, wenn man ihn darauf anspricht. Reden Sie mit Katriana und bieten Sie an, ihren Leuten zu helfen. Machen Sie sich auf den Weg zum Gehöft im Norden, nachdem Sie erneut mit Torias gesprochen haben. Sie finden in einer Kiste grüne Sporen und im Keller ein paar Kobolde sowie die vermissten Karten von Daschnaya. Zeigen Sie Katriana die Karten und gehen Sie dann zur Wahrsagerin. Wenn Sie ihr die Karten geben und sich als Belohnung eine Lesung wünschen, wird Ihre Gesinnung um drei Punkte in Richtung Gut verschoben und Sie erhalten 200 Erfahrungspunkte. Wieder auf der Straße treffen Sie auf Magier Szaren. Er hat eine weitere Quest für Sie parat, wenn Sie höflich mit ihm umgehen und sich seine Geschichte anhören. Flitzen Sie zu Haniah in der Bürgerhalle und überzeugen Sie die Gute davon, dass es besser für die Stadt wäre, wenn die Rotmagier als Unterstützung da wären. Berichten Sie Szaren danach von Ihrem diplomatischen Erfolg. Bevor Sie Hügelspitze in Richtung Süden verlassen, helfen Sie der aufgeregten Nora Blake. Ihren Mann können Sie nicht mehr retten, da er schon erschlagen im Haus liegt. Das Kind finden Sie im Obergeschoss. Geben Sie dem Räuber entweder einen Edelstein oder versuchen Sie es auf die harte Tour.

Straßenplausch

Auf Ihrer Wanderung im Vorgebirge treffen Sie Ferran Tapferherz. Nehmen Sie seine Einladung an und reden Sie ausgiebig mit ihm. Er weiß einiges über die geflohenen Kobolde zu berichten. Außerdem hat er eine kleine Quest in petto. Ferran ist auf der Jagd nach dem so genannten Schattenhirschen. Das edle Tier finden Sie meist im südlichen Teil der Karte.

Elfenkrypta

Spinnenplage

Suchen Sie in der unteren Krypta gleich links den untoten Elfen Nilmaldor auf und bieten Sie ihm Ihre Hilfe an. Zerdeppern Sie im Gang die Barrikade und räumen Sie mit dem Monstergeviech dahinter auf. Wenn Sie die Krabbelbrutstätte geplündert haben, vergessen Sie nicht, das Gelege in der Ecke zu zertreten. Suchen Sie den Geist im Nordwesten des Gewölbes auf, er vermisst sein Schwert. Das uralte Teil finden Sie bei der Abenteurerleiche neben der Bodenfalle, im Ostteil des Gewölbes. In den Grabnischen sind so manche Wertgegenstände versteckt. Wenn Sie ein solches Grab jedoch plündern, erscheinen Untote, die aber keine große Gefahr darstellen.

Der Koboldraum

Es gibt mehrere Wege, zu den Kobolden zu gelangen. Der wohl coolste Weg ist der Trick mit der Geheimtür. Charaktere mit guten Sucheigenschaften entdecken am Südende des Ostganges eine Geheimtür. Schnappen Sie sich aus der Truhe dahinter einen Schutzhelm und betä-

N

tigen Sie den Hebel. Nun marschieren Sie zu den Kobolden und begehren Einlass. Aktivieren Sie die Bodenplatte hinter der Tür und schon sind alle Kobolde „benebelt“. Wenn Sie gut im Reden sind, können Sie auch Yazka gegen Urka aufhetzen. Egal für welche Variante Sie sich entscheiden, Urko ist im Besitz der mumifizierten Hand, die Sie auf jeden Fall benötigen.

Die Elfenprüfung

Zum Podest hinzugelangen, ist ja noch einfach. Beim Rückweg laufen Sie einfach über die Fliesen auf der Südseite und dann am Rand entlang. Andernfalls werden Sie immer wieder zum Podest teleportiert.

Die Hurst-Entführung

Beim Hurst-Gehöft im Nordosten können Sie eine weitere Quest annehmen. Den bösen Rumbauch finden Sie in seiner Höhle im Nordwesten, fast am Rand der Karte. Stellen Sie es trickreich an und überreden Sie ihn, mit Becka reden zu dürfen. Die Bauerstochter hat einen netten Plan parat. Dafür muss Ihr Charakter allerdings „Leise Bewegen“ beherrschen. Sobald der Riese pennt, schleichen Sie zu dem Schutthaufen neben seinem Kopf. Dort finden Sie den Schlüssel für Beckas Gefängnis. Übrigens befindet sich rechts neben Rumbauchs Riesenbett eine Nische, durch die Sie mit Becka kriechen können, falls Sie sich einsperren lassen.

Nesserberge

Koboldshausen

Nachdem Sie Kobold Deekin getroffen haben, machen Sie sich auf den Weg zum Drachen Tymofarrar. Kämpfen Sie sich zu der Koboldhöhle vor. Achtung, in den engen Gängen sind jede Menge Fallen zu überstehen. Ignorieren Sie im Gewölbe mit der zentralen Kammer die Schatztruhe. Trotzdem neugierig? Dann speichern Sie lieber vorher ab, sonst sitzen Sie in der Falle. Gehen Sie bei den Hebelkammern in der angegebenen Reihenfolge vor:

1. Nordostkammer (rote Wimpel)
2. Südwestkammer (karierte Wimpel)
3. Südostkammer (blau-weiße Wimpel)
4. Nordwestkammer (gelbe Wimpel)

Arbeiten Sie sich bis zur großen Koboldwohnhöhle vor. Im südlichen Teil befindet sich das Gefängnis. Holen Sie sich den Schlüssel vom Wachkobold und befreien Sie damit Springmeister Klumph in der südlichsten Zelle. Er wird Ihnen dann später helfen. Doch zuvor müssen Sie für ihn noch den Häuptling in der Südhöhle ausschalten und das Zepter zu Klumph bringen.

Drachenhöhle

Sie haben die Wahl – wenn Sie sich fit genug fühlen, gegen den Drachen anzutreten, ersparen Sie sich einige weitere Laufwege. Andererseits ist es viel interessanter, erst mal die Quest für den Drachen zu erledigen. Hinterher können Sie sich das Schuppentier immer noch vornehmen.

Hochwald

Die Gnollhöhle finden Sie ganz im Nordosten der Karte. Im nordöstlichen Bereich treffen Sie auf Glendir. Befreien Sie ihn, der passende Schlüssel liegt gleich in der Kiste nebenan. Geleiten Sie ihn dann zum Ausgang. Im Nordwesten befindet sich das Gefängnis, in dem Sie eine Gruppe Kobolde befreien können. Befreien Sie auch die Sklaven in der Kartenmitte. Wenn Sie mit guter Gesinnung spielen, geben Sie den Sklaven noch 100 Goldmünzen mit, dadurch wird Ihre Gesinnung wieder um drei Punkte erhöht. Suchen Sie auch den Magier im Nordosten auf und erledigen Sie ihn. In seinen Unterlagen finden Sie wertvolle Infos. Erledigen Sie all diese Dinge, bevor Sie den Deal mit dem Gnollführer machen. Befreien Sie erst nach der Unterredung die Sklaven, brechen Sie dadurch Ihren Vertrag mit den Gnollen.

Höhlenforscher

Nehmen Sie sich die Zeit, auch die anderen Höhlen im Hochwald zu erforschen. So sammeln Sie außer Erfahrungspunkten fürs Monstermeucheln auch noch wertvolle Gegenstände ein.

Unterirdische Ruinen

Rätselgänge

Achten Sie gleich zu Beginn auf die Goblinknochen am Boden bei dem Hebel. Darin finden Sie einen Hinweis. Der Hebel öffnet jeweils einen Gang, an dessen Ende Sie in einer Kammer jeweils einen Elementar besiegen müssen. Nach jedem Kampf werden Sie wieder zum Hebel teleportiert. Sobald Sie alle vier Elementare besiegt haben, erhalten Sie einen magischen Talisman, den Sie an dem magischen Becken in der Nähe des Bodenhebels benutzen können. Werfen Sie den Talisman ins Becken und drücken Sie ein gewünschtes Elementarsymbol. Sie erhalten dann einen Gegenstand, um einen entsprechenden Elementar herbeizurufen.

Halle der Alten

J'Nah lässt sich recht leicht besiegen: Benutzen Sie sofort das Pulverfläschchen, das Sie bekommen haben, um J'Nah damit erheblich zu schwächen. Der Rest ist Formsache. Zur Belohnung finden Sie in den Überresten unter anderem den Drachenzahn, eines der vier gesuchten Artefakte. Kehren Sie nun zum Drachen Tymofarrar zurück. Am schnellsten geht das, wenn Sie die Kammer hinter J'Nah betreten und die magischen Dienste von Azith in Anspruch nehmen.

Drachentod

Zurück beim Drachen, holen Sie sich Ihre Belohnung ab. Sie können dem alten Geschuppten auch die Maske abschwatzen, die Sie dringend benötigen. Sprechen Sie Tymofarrar auch auf Deekin an, damit er ihn aus seinen Diensten entlässt. Mit J'Nahs Reliquienfläschchen im Gepäck ist es sogar ein Leichtes, den Drachen zu besiegen.

Blumberg

Nachdem Sie sich ausgiebig mit weiteren Gnollen auseinander gesetzt haben, suchen Sie Deekin in der nordöstlichen Hütte auf. Geben Sie ihm die Puppe von Tymofarrar. Deekin übergibt Ihnen daraufhin das letzte Artefakt, die Turmstatue.

In der Wüste

Angriff der Skorpianer

Wehren Sie die angreifenden Kreaturen ab. Deekin steht ab jetzt als Gefolgsmann zur Verfügung, falls Sie einen Barden mitnehmen möchten. In der Nähe Ihres Camps finden Sie drei Löcher, die in den Untergrund führen. Welches Sie benutzen, ist gleich, da alle in dasselbe Labyrinth münden. Dringen Sie tiefer in die Skorpian-Höhlen ein. In der großen Kammer werden Sie von Ihren eventuellen Begleitern getrennt und müssen sich alleine einem Mantikor stellen. Nach dem Kampf empfiehlt es sich, die Mantikorhöhle zu durchsuchen, dort liegt Gold, ein Plattenpanzer +1 und der magische Dolch Blutegel. Weiter im Süden ist der Schatzraum der Skorpianer, er ist allerdings durch Fallen gesichert, also passen Sie auf. Ein Schurke im Team ist hier Gold wert. Im Südwesten geht es dann weiter runter in den Tempel.

Skorpian-Tempel

Bei den beiden Skorpian-Wachen ist noch eine Falle am Boden. Hinter der runden Tür warten jede Menge Ghuls und Skorpianer, angeführt von einem Skorpian-Hohepriester, auf Sie. Gehen Sie also lieber ausgeruht in diesen Raum. Zerstören Sie danach den Altar, um den Gefangenen zu befreien. Unten, hinter dem Altarpodest finden Sie übrigens weitere Schätze.

Oase der grünen Palme

Helfen Sie den Bedinen gegen die Zombies und reden Sie danach ausgiebig mit Ali Ibn-Musud. Suchen Sie zuerst Al-Rashids Grab im Westen auf. Dort wartet eine kleine Aufgabe auf Sie. Aktivieren Sie zuerst die Runensäule, danach erwachen die Statuen zum Leben. Sobald diese zerschmettert am Boden liegen, erscheint eine Rätselplattform. Benutzen Sie die Runensteine,



ICH SEH ROT Die bunten Wimpel verraten Ihnen, in welcher Kammer Sie den passenden Hebel finden. Die erste Tür öffnen Sie in der nördlichen Kammer.



AKTE-X Stellen Sie sich auf das markierte Feld, um so das X zu vervollständigen. Wenn Sie Erfolg haben, gelangen Sie in den Besitz des „Wüstenzorns“.

um damit ein X zu legen. Da ein Stein zu wenig vorhanden ist, stellen Sie sich selbst auf das letzte Feld, um ein X zu vollenden. Jetzt ist der Sarkophag offen und Sie können sich die mächtige Waffe Wüstenzorn holen.

Haus des Morgenfürsten

Beseitigen Sie die Untoten und nehmen Sie aus den Urnen beim Altar das Weihwasser und das Willensamulett +4 an sich. Diese Gegenstände können Sie im nächsten Dungeon gut gebrauchen.

Grabmal von Kel-Garas

Durchstöbern Sie die nördliche und südliche Grabkammer, dort sind erstklassige Gegenstände zu finden. Allerdings sehen es die Untoten gar nicht gern, wenn sie beklaut werden. Achten Sie auf die vielen Fallen, Schurkenfähigkeiten sind hier angesagt. In der Kammer mit dem Totenkopf in der Mitte riecht es förmlich nach Unheil. Sobald die Statuen ihren tödlichen Atem ausstoßen, ziehen Sie sich schnell wieder zurück. Rasten Sie am besten einmal außerhalb des Gewölbes und kehren Sie zurück. Der Raum ist jetzt gefahrlos passierbar. In dem Fallengang aktivieren Sie jeden Hebel einmal und flitzen in den Feuerpausen ans andere Ende. Danach sind die Fallen deaktiviert. Sollten Sie über Schutz vor Feuer verfügen, ist das ein geeigneter Moment, um ihn einzusetzen. Schnetzeln Sie sich durch weitere Knochenhorden, am Ende wartet ein finsterer Streiter auf Sie, der nach seinem Ableben erstklassige Gegenstände für Kämpfernaturen hinterlässt. Vor der Treppe nach unten sind wieder Fallen im Boden versteckt.

Innere Katakomben

Sie müssen sich zunächst mit Schreckgespenstern auseinander setzen. Speichern Sie danach erst einmal ab. Holen Sie sich die Rubine von Jergals Statue, allerdings erwacht diese dann zum Leben und das ist nicht gerade ein Zuckerschlecken. Erfahrene Charaktere haben jedoch keine Probleme damit. Böse Charaktere sollten noch am Altar andächtig beten, dadurch verschiebt sich die Gesinnung um fünf Punkte in Richtung Böse. Knöpfen Sie sich nun Kel-Garas persönlich vor. Konzentrieren Sie Ihre Angriffe auf ihn, erst danach machen Sie seine restlichen Schergen platt. Sobald Kel-Garas „tot" ist, entreißen Sie ihm sein Zepter. Wenn Sie wollen, flitzen Sie noch zum Sarg hoch und holen sich dort die Gegenstände (Vorsicht, Falle). Verlassen Sie den Grabraum danach gleich wieder.

Das Ende von Kel-Garas

Kehren Sie zum Haus des Morgenfürsten zurück. Kel-Garas erwartet Sie dort und ist diesmal nicht ganz so leicht zu besiegen. Sobald er „tot" am Boden liegt, eilen Sie zum Altar und legen das Zepter der Plage darauf. Damit ist der Spuk beendet.

Ao-Lager

Sprechen Sie mit der Wache und gehen Sie zu Musharak. Für 100 Goldstücke hört er sich nach interessanten Gegenständen im Lager um. Außerdem können Sie bei ihm die Quest erhalten, ihm Wein zu besorgen.

Ao-Tempel

Sprechen Sie zuerst mit dem Priester. Fragen Sie ihn nach Ao und machen Sie den Test der Weisheit. Es ist egal, welche Antwort Sie geben, die Folge ist immer gleich – die Anhänger werden Sie anbeten. Je nachdem, mit wem Sie nun sprechen, erhalten Sie entweder ein oder zwei Geschenke:
Wenn Sie zuerst mit Telnix reden, bekommen Sie den Umhang des Ao (Rüstung +2), Konstitution +1, Rettungswürfe Geist beeinflussend +1). Die anderen beiden NPCs geben dann aber nichts. Wenn Sie dagegen mit Talissica oder Rifkin zuerst reden, erhalten Sie einen Schutzring +3 und ein Amulett (Natürlicher Rüstungsmodifikator +3), dafür aber nichts von Telnix. Machen Sie Ihre Wahl davon abhängig, was Ihren Charakter am besten aufwertet.

Der Wein Aos

Reden Sie danach wieder mit dem Geistlichen, um mehr über Garrick zu erfahren. Sprechen Sie ihn auch auf den Wein an, den Musharak möchte. Falls Sie den Geistlichen weder einschüchtern noch überreden können, müssen Sie die dritte Variante wählen. Kehren Sie dann zu Musharak zurück und sagen Sie ihm, dass die Aoisten den Gewinn mit ihm teilen wollen. Diese Überredung dürfte in den meisten Fällen funktionieren. Im Tempel finden Sie auch den verletzten Garrick. Per Heilzauber, -trank oder Heilertasche bringen Sie ihn wieder auf die Beine.

Tal der Winde

Suchen Sie den tödlich verletzten Arbeiter im Norden der Karte auf. Betreten Sie dann die Ruinenausgrabung. Die Ruinen sind voll gestopft mit Slaads. Wenn Sie die Portalhalle erreichen, konzentrieren Sie sich zunächst auf den Grauen Slaad. Die roten Exemplare sind danach nur noch Formsache. In der nordwestlichsten Kammer fällt übrigens ein Schutthaufen runter, wenn Sie mehrere Male an der Kette ziehen. Im Schutt finden Sie dann einen Gürtel der Hügelriesenstärke.

Die Zaubersphäre

In der nordöstlichen Kammer werden Magie-Begeisterte fündig. Wenden Sie einen Schutzzauber, zum Beispiel Resistenz, auf die Sphäre an, um sie zu zerstören. Außer 300 Erfahrungspunkten erhalten Sie einen mächtigen Zauberstab (Flammenstoß, Windstoß).

Bau der Formianer

Anfangs müssen Sie sich noch der Ameisenwesen erwehren. Wenn Sie jedoch unbeirrt weiter eindringen, wird die Königin des „Ameisenhaufens" alsbald die Angriffe einstellen. Reden Sie mit der Königin und gehen Sie auf deren Angebot ein. Der Kristall ist äußerst nützlich, wenn Sie die Feinde in der Portalhalle bekämpfen. Behalten können Sie den Kristall ohnehin nicht bis zum Schluss.

Nesseril-Ruinen

Kämpfen Sie sich einfach nach Norden zum Tempel. Sie können dort der Versteinerung durch Heurodis nicht entgehen. Falls Sie einen Teamgefährten mit wichtigen Gegenständen im Inventar haben, nehmen Sie diese besser an sich, da Ihr Gefährte im nächsten Abschnitt nicht gleich zur Verfügung steht.

Kapitel 2

Lager der Asabi

Gehen Sie auf Ashtaras Wünsche ein. Für Ihren Teamgefährten benötigen Sie den Spruch Stein zu Fleisch, den Sie von Ashtara kaufen können. Machen Sie sich nun auf die Suche nach den Wächter-Golems. Diese Kreaturen sind gegen Magie immun, jedoch anfällig gegen Zweihänder. Beschwörungszauber wie zum Beispiel Mordenkaines Schwert wirken auch sehr effektiv gegen die Golems. Sollten Sie mit Ihrem Charakter zu viele Schwierigkeiten damit haben, begeben Sie sich zuerst ins nördliche Fragment zum Steinbutler. Er gibt Ihnen einen Hinweis, wie Sie die Golems leichter besiegen können. Durchstöbern Sie danach den gesamten Lagerbereich. Im östlichen Gang des Asabi-Lagers finden Sie in einem Regal ein Buch über das Windritual.

Nördliches Fragment

Nehmen Sie sich die Zeit, mit dem Steinbutler zu plaudern, er hat weitere Infos für Sie. Schnappen Sie sich den Ring, um damit die Golems zu kontrollieren und stark zu schwächen. Klappern Sie jetzt alle anderen Fragmente ab. Sie müssen mit vielen Spinnenangriffen rechnen. Schützen Sie sich daher nach Möglichkeit gegen Gift oder halten Sie Gegengifttränke bereit.

Die große Bibliothek

Am gefährlichsten sind die großen Staubelementare. Konzentrieren Sie sich jeweils auf diese Ungetüme und kümmern Sie sich dann um die Mephits. Schauen Sie in jedes Bücherregal, für manche Bücher erhalten Sie Erfahrungspunkte. Da der Inhalt der Regale jedoch immer zufällig bestimmt wird, müssen Sie es einfach ausprobieren. Der schlimmste Raum befindet sich im Nordwesten – dort lauern gleich drei der riesigen Staubelementare, unterstützt von einer großen Horde Mephits. Speichern Sie vor dem Raum lieber ab und bereiten Sie sich auf den Kampf vor (Stärketränke, Hast, Schutzzauber). Achten Sie auf die beiden Buchständer bei der Säule. Lesen Sie den Roman „Die Liebe des Bettlers".

Bettlerliebe

Sprechen Sie mit William Rey und helfen Sie ihm. Steigen Sie in den Dungeon hinab. Sie müssen sich dort dem leibhaftigen Teufel stellen. Erfahrene Charaktere werden durchaus mit ihm fertig; wenn Sie jedoch merken, dass

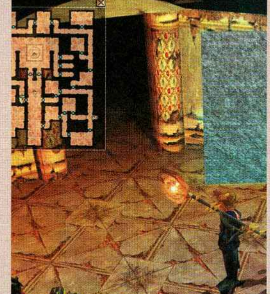
Nesseril-Maschine

Hinter der Westtür bei der Spalte befindet sich gleich links eine Geheimtür. Falls Ihr Charakter diese findet, haben Sie Zugang zu einer seltsamen Maschine. Auf den umliegenden Runensäulen stehen die Zutaten, die Sie mit ausreichender Sagenkunde entziffern können. Die Zutaten finden Sie in den vielen Steinhaufen und in den Särgen der Anlage. Es gibt verschiedene Kombinationsmöglichkeiten. Probieren Sie einfach ein wenig. Anbei listen wir Ihnen einige Rezeptmöglichkeiten auf.

Linke Urne	Rechte Urne
1x Rubin	1x Rubin
3x Rubin	3x Rubin
4x Belladonna	6x Belladonna
1x Drachenblut	1x Drachenblut
10x Slaadzunge	6x Slaadzunge
1x Feenstaub	1x Feenstaub

Rezeptbeispiele

Linke Urne	Rechte Urne	Ergebnis
1x Rubin	1x Rubin	Zaubergrade absorbieren
1x Rubin	3x Rubin	Zaubergrade absorbieren
1x Drachenblut	1x Feenstaub	Schadensreduzierung
1x Feenstaub	1x Drachenblut	Getarnt/Unsichtbarkeit
10x Slaadzunge	6x Belladonna	Schadensresistenz


Zugang zum Maschinenraum

Portalhalle



Sie müssen die richtige Schalterreihenfolge herausfinden, um das Portal zu aktivieren. Wenn Sie keine Lust haben, es selbst herauszufinden - bitteschön, hier die Lösung: rechts oben, links Mitte, links unten, rechts unten, links oben, rechts Mitte

Sie ihn nicht bezwingen können, fliehen Sie. Durchsuchen Sie auf jeden Fall die Leiche auf dem Podest und nehmen Sie die Schreibfeder an sich. Gehen Sie in den Nebenraum und lesen Sie auch dort das Buch.

Die Tiefen der Hölle

Retten Sie Karsus, den Erzmagier von den Sukkubi. Versuchen Sie, die Monster von Karsus wegzulocken oder heilen Sie ihn, damit er bessere Überlebenschancen hat. Fragen Sie ihn später, was er für Untaten begangen hat, was seine Strafe ist und bitten Sie ihn, seine Bekenntnisse lesen zu dürfen. Sie erhalten so ein Tintenfass, das Sie noch brauchen werden. Marschieren Sie in den nördlichen Raum und lesen auch dort den großen Folianten – Sie werden wieder in die Bibliothek teleportiert. „Bewaffnet" mit Feder und Tinte schreiben Sie nun eine Geschichte in den leeren Folianten.

Der Weise Wind

Je nachdem, welchen Anfang Sie für Ihre Geschichte wählen, werden Sie danach an den entsprechenden Ort „gebeamt". Bei der Schneesturmgeschichte wird der Weise Wind vorwiegend Kältezauber gegen Sie einsetzen, in der Oase Feuerzauber und im Wald Blitzzauber. Schützen Sie sich gegen Elementschäden und stärken Sie sich kräftig. Zaubernde Charaktere haben mit dem einfachen Spruch Magisches Geschoss gute Chancen gegen den Wind. Nach dem Kampf nehmen Sie die Kugel des Weisen Windes an sich.

Kryptaturm

Jede Menge Bodenfallen machen Ihnen hier das Leben schwer. Zerstören Sie die Sarkophage, ansonsten strömen immer neue Untote herbei. Nehmen Sie auf jeden Fall den Kryptaschlüssel an sich und gehen Sie in die nächste Etage. Im ersten Stock legen Sie lediglich den Bodenhebel in der Mitte um. Bei der Ausrüstung am Boden können Sie sich redlich bedienen, das Beste für Ihren Charakter raussuchen und den Rest an Ashtara verkaufen. Der zweite Stock ist ein Labyrinth. Die Wände heben und senken sich in regelmäßigen Abständen. Wenn Ihnen das zu umständlich ist, können Sie die manipulierbaren Mauerstücke auch zerbröseln. In den Seitenkammern gibt es wieder jede Menge wertvoller Gegenstände. Vorsicht im nordöstlichen Thronsaal. Die Sitze mit den Dornen oben dran ziehen Ihnen Lebenspunkte ab, wenn Sie sich darauf setzen. Hauptziel ist, den Raum längs zu durchqueren.

Der Tote Wind

In der Halle des Toten Windes wird es kniffig. Solange der Boden unter dem Wind grün leuchtet, ist er immun. Laufen Sie in die Nähe des Windes, bis er die Zombies beschwört. Postieren Sie sich nun so, dass Sie den Wind immer noch im Blick haben. Sobald der grüne Schutzkreis verschwindet, prügeln und zaubern Sie auf den Wind ein, was das Zeug halt. Unser Redaktionsbarde/-hexenmeister erledigte den Wind zum Beispiel mit zwei Kugelblitzen. Holen Sie sich danach die Kugel des Toten Windes.

Arkanistenturm

Auch wenn es albern klingt, reden Sie mit der sprechenden Ratte am Käfig mit dem Feuerelementar. Die Unterhaltung wird mit 500 Erfahrungspunkten belohnt. Im ersten Stock schlagen Sie sich mit den Umbravar herum. Plündern Sie von jedem besiegten Gegner den Schattenedelstein. Sie benötigen die Steine, um die Schattenportale benutzen zu können. Arbeiten Sie sich mithilfe der Portale zur nordöstlichen Ecke vor.

Raum des Hocharkanisten

Verpassen Sie nicht den Raum im Südosten. In der geschützten Truhe liegt die so genannte transportable Tür, die Sie auf jeden Fall mitgehen lassen. Wenn Sie alles auf dieser Ebene eingesammelt haben, benutzen Sie die magische Tür.

Lagerstätte des Schattenleichnams

Der Knabe ist gar nicht mal so schwer aus den Socken zu hauen. Ordentlich gestärkt und mit Offensivzaubern eingedeckt, geht er schnell in die Knie. Beseitigen Sie die übrigen Umbravar-Gegner (am besten mit Feuerbällen) und plündern Sie die Ebene nach Herzenslust. Schnappen Sie sich den dritten Windkristall vom toten Lich und kehren zur Tempelebene zurück.

Altar der drei Winde

Legen Sie die drei Windkugeln in den Altar der drei Winde und gehen Sie die nun offene Treppe hoch. Im Tempel der Winde müssen Sie sich zunächst mit Medusen und Helmschrecken herumschlagen. Die Medusen lassen sich mit Flächenzaubersprüchen wie dem Feuerball schnell ausschalten. Wenn Sie an die vier großen Truhen heranwollen, müssen Sie jede Menge Fallen ausschalten. Die Gegenstände in den Truhen sind es aber wert, z. B. die rote Drachenrüstung ist für Kämpfer ideal. Benutzen Sie eine der Türen (welche ist egal), um nach oben zu gelangen.

Tempel der Winde, 1. Stock

Halten Sie sich gar nicht erst lange mit dem Tentakeldämon auf. Schützen Sie sich vor Feuer und eilen Sie in die Ihnen am nächsten liegende Abzweigung. Am Ende finden Sie vier Hebel vor, können jedoch immer nur einen betätigen. Der Name des Hebels sagt Ihnen, in welchen Abschnitt Sie als Nächstes müssen. Beispiel: Wenn Sie zuerst nach Norden gehen, aktivieren Sie den westlichen Hebel. Im Westabschnitt betätigen Sie dann den südlichen Hebel und so weiter. Wenn Sie in jedem Abschnitt einen Hebel aktiviert haben, gehen Sie ins nächste Stockwerk zum Showdown.

Raum des Mythallar

Heurodis wähnt sich recht siegesgewiss, doch es gibt eine simple Schwäche. Zerstören Sie recht schnell sämtliche Mythallarvorrichtungen, die kreisförmig aufgebaut sind. Der Feuerball ist hierbei optimal, aber auch Blitzzauber lassen die Mythallare sofort zerplatzen. Wenn alle Mythallare zerstört sind, ist es ein Leichtes, Heurodis den Rest zu geben. Sehr nützlich dabei erweisen sich Beschwörungszauber, um Heurodis damit abzulenken.

STEFAN WEISS



ZAUBERHAFT Nur mit der magischen Tür (1) gelangen Sie zum Schattenleichnam (2), um ihm die letzte Windkugel zu entreißen. Der Kamerad hat's ganz schön in sich.



FINALE Heurodis ist ein echter Mythallar-Junkie. Zerstören Sie ihre Energiequellen und sie wird schnell das Zeitliche segnen. Stärken und schützen Sie sich vorher.

Die Geheimnisse von Vice City

Inhalt

Sie erinnern sich? Vor einiger Zeit haben wir auf www.pcgames.de einen Mein-bester-Vice-City-Tipp-Aufruf gestartet. Mit einer derartigen Leser-Resonanz hätten wir allerdings nicht gerechnet. Auf den folgenden Seiten finden Sie eine Sammlung der besten Tipps und Verrücktheiten, die Vice City zu bieten hat.

Best of Leser-Tipps&Tricks Allgemeine Tipps

Gratis Lebensenergie

Wer nur noch wenige Lebenspunkte hat und keine Herzsymbole findet, für den gibt es einen einfachen Trick: Man fährt zu seinem Speicherplatz und tut so, als ob man speichern wolle. Wenn man dann im Speichermenü ist, drückt man auf „Abbrechen" und hat trotzdem wieder volle 100 Lebenspunkte.

Michael Praeger

Schneller nachladen

Wenn Sie keine Zeit für die lange Nachladeprozedur haben, wechseln Sie einfach schnell zu einer anderen Waffe und wieder zurück. Und siehe da, das Magazin ist wieder voll!

Sascha Wellm

Länger durchhalten

Wenn man die „Rennen"-Taste etwa jede halbe Sekunde einmal betätigt, kann man doppelt so lange spurten, als wenn man sie durchgehend gedrückt hält.

Rick Reiche

Fahndungslevel senken

Wenn man einen zu hohen Fahndungslevel hat, kann man den auch ganz ohne den Einsatz von Bestechungsgeldern (Sternchen-Symbole) wieder loswerden. Fahren Sie einfach zum nächsten Speicherort und gehen Sie auf die Option „Abspeichern". Nach dem Speichern laden Sie diesen Spielstand erneut und schon ist der Fahndungslevel wieder auf null.

Christian Pugel

Schnelles Geld durch Feuersbrunst

Um möglichst schnell (und ohne Cheats) an viel Geld zu kommen, sollte man zu einer Feuerwehrwache fahren. Dort klaut man sich das Feuerwehrauto und startet die Missionen. Die Einsätze sind immer ziemlich einfach und das Zeitlimit ist mehr als ausreichend. Wenn man Level 12 schafft, hat man so um die 30.000 Dollar verdient. Angenehmer Nebeneffekt ist die Feuerresistenz, die man danach besitzt. Wenn die Missionen nun abgebrochen und dann wieder neu gestartet werden, beginnt man wieder bei Level 1 und das Spiel fängt von vorne an. So kann man sich in einer Dreiviertelstunde Spielzeit locker 100.000 Dollar dazuverdienen. In der deutschen Version kommt es vor, dass das Spiel bei den Feuerwehrmissionen abstürzt. Ist dies der Fall, stellen Sie die Sprache einfach auf Englisch um.

Sebastian Timm

Ruhige See

Wenn man mit einem Schiff fährt und von der Wasserpolizei verfolgt wird, sollten Sie einfach mal die Aussteigetaste drücken. Die Wachmänner fühlen sich nicht mehr zuständig und suchen das Weite. Vorsicht! Polizeihubschrauber lassen sich durch diesen Trick nicht abwimmeln.

Thilo Girmann

Passantenschreck

Man kann Passanten, insbesondere Polizisten, ausschalten, ohne dass der Fahndungslevel ansteigt. Geben Sie einfach Vollgas, fahren Sie auf das Opfer zu und springen Sie kurz vor der Kollision aus dem Wagen. Das Auto erledigt den Passanten und Sie bekommen keinen Ärger mit der Justiz.

Thilo Girmann

Dein Freund und Helfer

Die Vice-City-Polizei hat durchaus Ihr Gutes. Vor den Revieren stehen meist mehrere Gefährte. Rüsten Sie sich aus. In jedem SWAT-Wagen liegt eine kugelsichere Weste und ein Blick in einen Streifenwagen beschert Ihnen eine Schrotflinte. Sollten die Autos der Gesetzeshüter abgeschlossen sein, schlagen Sie die Fahrertür mit einer stabilen Waffe ein.

Marc Stelling

Profitable Bootswerft

Für 10.000 Dollar ist die Bootswerft ein absolutes Schnäppchen! Nach dem Kauf muss man das Checkpoint-Charlie-Rennen gewinnen, um einen täglichen Gewinn von 2.000 Dollar einzustreichen. Das ist wahrlich nicht viel, aber mit einem einfachen Trick wird die Werft zur Goldgrube. Mit ein wenig Übung absolvieren Sie das Checkpoint-Charlie-Rennen wie im Schlaf. Nach jeder Runde werden die Bedingungen zwar schlechter, aber durch die erworbene Streckenkenntnis ist es dennoch kein Problem, das Zeitlimit von zwei Minuten einzuhalten. Für jedes gewonnene Rennen erhalten Sie stolze 15.000 Dollar. Wenn Sie sich eine Weile als hauptberuflicher Schnellbootfahrer betätigen, haben Sie schnell ein stattliches finanzielles Polster beisammen. Aus diesem Grund sollte die Werft zu einer der ersten Neuanschaffungen gehören.

Jacob Mebold

Kostenlose Reparatur

Wenn Ihr Auto im Begriff ist, auseinander zu fallen, müssen Sie den angeschlagenen Spritfresser zu einer Ihrer Garagen bringen. Fahren Sie hinein und warten Sie, bis das Tor geschlossen ist. Wenn Sie den Wagen jetzt aus der Garage holen, sieht er wieder aus wie neu!

Basti

Waffen im Flughafen

In den Escobar International Airport Terminal einzudringen und gleichzeitig alle Waffen zu behalten ist relativ simpel. Man besorge sich ein Auto und fahre oder schiebe das Auto vor den Metalldetektor. Jetzt springt man auf das Auto und über den Metalldetektor und schon ist man im Terminal mit all seinen Waffen.

Basti

Nutzlose Straßensperren

Trotz der anfänglichen Barrieren ist es möglich, ohne Cheats auf das westliche Festland zu gelangen. Stellen Sie sich einfach auf die Brücke nach Prawn Island und warten Sie, bis ein Boot unter der Brücke durchfährt. Jetzt springen Sie einfach auf das Wasserfahrzeug und stehlen es. Jetzt können Sie jeden Punkt in Vice City erreichen.

Basti

Mobile Stunt-Rampe

Für abgefahrene Stunts braucht man nicht unbedingt eine Monster-Stunt-Rampe. Es genügt, wenn man sich den Truck „Packer" klaut, der bevorzugt im Hafengebiet bei der Werft herumfährt. Falls man die Filmstudios besitzt, findet sich dort immer einer im Hinterhof. Jetzt



WAFFEN IM FLUGHAFEN Stellen Sie einen Wagen vor die Absperrung beim Flughafeneingang. Jetzt können Sie in den Terminal springen.



NUTZLOSE STRASSENSPERREN Von der Prawn-Island-Brücke können Sie sich auf vorbeifahrende Schiffe fallen lassen. So können Sie die Straßensperren umgehen.

braucht man nur noch eine lange gerade Strecke und ein schnelles Auto.

Florian Weikert

Über den Wolken

Sicherlich werden sich einige Leser bereits gewundert haben, was sich hinter der Statistik „Flugstunden" verbirgt. Flugstunden ist die Zeitspanne, die Sie zwischen dem Absprung aus einem Helikopter und dem Aufschlag auf dem Boden genießen dürfen. Um bei dem Aufprall nicht das Zeitliche zu segnen, brauchen Sie eine kugelsichere Weste und volle Lebensenergie. Wenn Sie in einem Swimmingpool landen, werden Ihnen nicht ganz so viele Schadenspunkte abgezogen.

Martin Drößler

Mehr Fahrzeuge in der Garage

Es ist ohne Probleme möglich, mehr als ein Vehikel in den Garagen unterzubringen. Hierzu müssen Sie einfach das Garagentor mit einem Motorrad blockieren und dann die Wagen hineinfahren. Wie viele Gefährte Sie unterbringen, liegt an Ihren Einparkfähigkeiten.

Christian H. Brenk

Per Anhalter fahren

Wie wäre es mit einer ungestörten Spazierfahrt durch Vice City, bei der Sie sogar gefahren werden? Kein Problem! Springen Sie einfach auf ein Auto Ihrer Wahl und knien Sie sich hin. Fahrer mit gutem Nervenkostüm machen sich nichts aus dem zusätzlichen Ballast und fahren mit Ihnen auf dem Dach gemütlich durch die Stadt. Sollte sich ein Fahrer weigern, mit Ihnen als Galionsfigur loszufahren, ballern Sie einfach eine Kugel in die Kühlerhaube. Die meisten Bürger erschrecken sich so, dass Sie wie von der Tarantel gestochen losbrettern. In einem solchen Fall müssen Sie aufpassen, nicht vom Dach zu purzeln.

Juri

Kein Ärger mit dem Militär

Mit der Polizeikleidung kommt man in die Militärbasis, ohne attackiert zu werden; die Pay'n'-Spray-Shops kann man gratis benutzen.

Matthias Hahn

Der schnelle Abschuss

Wer sich mit dem Gesetz anlegt, wird früher oder später Bekanntschaft mit den gefährlichen Polizeihubschraubern machen. Um diese feuerstarken Ungetüme aus der Luft zu holen, benötigt man eine mächtige Wumme mit viel Munition. Das geht natürlich ganz schön ins Geld. Wenn man aber ein Scharfschützengewehr hat, kann man sich viel Munition sparen. Zielen Sie einfach auf das Cockpit. Der Pilot sitzt auf der rechten Seite. Ein einziger gezielter Schuss sollte reichen, um den Helikopter zum Absturz zu bringen.

Florian Giese

Wheelies und Stoppies

Wheelie

Man beschleunigt und lehnt sich gleichzeitig nach hinten, um das Vorderrad in die Luft zu bekommen. Nun lässt man den Gaszug los, hält aber die andere Taste weiter fest – so kann man kilometerweit fahren. Bevor man zu langsam wird, muss man lediglich ab und zu am Gas drehen. In dieser Stellung kommt man bei vorsichtiger Fahrweise sogar um Kurven.

Schmerzbringer

Stoppie

Richtig lange Stoppies kann man nur mit den Faggio-Rollern machen. Während der Fahrt lehnt man sich nach vorne und zieht gleichzeitig Hand- und Fußbremse. Sobald man hinten hoch ist, lassen Sie die Fußbremse los und geben Gas. Solange man nicht lenkt, fällt man nicht um, daher sucht man sich idealerweise lange Geraden dafür aus. Empfehlenswert ist die Landebahn am Flughafen oder aber die Strandpromenade.

Benedikt Ehinger

Lesertipps zu den Missionen

Mission: Love Juice (1. Auftrag der Rock-Band)

Im V-Rock-Gebäude lernen Sie die freundlichen Mitglieder der Heavy-Metal-Band Love Fist kennen. Um dem bunten Haufen einen gemütlichen Aufenthalt zu gewährleisten, müssen Sie Drogen und leichte Mädels organisieren. Benutzen Sie im ersten Teil der Mission unbedingt ein Motorrad. Da der Dealer selber auf einem Zweirad flieht, ist es ein Leichtes, ihn während der Verfolgungsjagd vom Moped zu ballern. Schnappen Sie sich nun den Polizeihubschrauber und fliegen Sie zu Mercedes. Parken Sie den Heli auf der Terrasse, kapern Sie sich ein Auto und holen Sie die süße Maid ab. Jetzt nur noch zurück zum V-Rock-Gebäude und der Auftrag ist erfüllt.

Wolfgang Bauer

Mission: Alle meine Pferdchen (1. Auftrag der Filmstudios)

Die Verfolgungsjagd mit Candys Agenten können Sie vermeiden, indem Sie folgendermaßen vorgehen: Beschaffen Sie sich eine Minigun. Wenn Sie Phil Cassidys Missionen bereits erledigt haben, fahren Sie zu seinem Wohnwagen und kaufen sich eine. Wenn nicht, schnappen Sie sich die Minigun in der Nähe des Flughafens. Mit gezückter Waffe, voller Gesundheit und einer kugelsicheren Weste steuern Sie den Treffpunkt an und unterhalten sich mit Candy. Nach dem Gespräch erscheint der Wagen des Agenten und seine Schergen greifen Sie an. Kümmern Sie sich nicht um die Angreifer, sondern jagen Sie zuerst den Agentenwagen mit der Minigun in die Luft. Jetzt erledigen Sie die Störenfriede und können sich wieder um die süße Candy kümmern.

Rolf Diebliz

Mission: Der große Coup (4. Auftrag des Malibu Clubs)

Wenn Sie den Safe-Knacker nach getaner Arbeit um die Ecke bringen, müssen Sie sich die Beute nur noch mit Phil teilen.

Sascha Frölich

Mission: Das Taxi-Inferno (3. Auftrag der Kaufmann-Taxi-Zentrale)

Wenn Sie auf dem großen Hinterhof immer im Kreis fahren und bei jeder Runde durch das Vordach bei 8-Balls-Garage brettern, verkeilen sich die Verfolger ineinander und es ist kein Problem, die Minute zu überleben. Sobald das Zebra-Taxi auf den Hof fährt, steigen Sie aus und jagen es mit einer großkalibrigen Waffe in die Luft. Mission erledigt!

Ulf Berger

Mission: Fliegende Bomben (2. Auftrag von Tante Poulet)

In der Mission „Fliegende Bomben" müssen Sie mit einem ferngesteuerten Flugzeug Bomben abwerfen, um die Kubaner zu vernichten. Sobald die erste Bombe explodiert ist, fliehen diese jedoch mit Schnellbooten und einem Auto. Nun ist es sehr schwierig, die Typen während der Fahrt zu treffen. Mit folgendem Trick sollte die Mission trotzdem kein Problem sein: Landen Sie mit dem kleinen Flugzeug auf der Wiese neben den am Auto stehenden Kubanern. Peilen Sie einen nach dem anderen an und fliegen Sie die Pixelmännchen kurzerhand über den Haufen. Es reicht, wenn man mit geringer Geschwindigkeit auf Kopfhöhe gegen die Kerle knallt. Auch die auf dem Steg befindlichen Kubaner können Sie problemlos beseitigen. Ohne Besatzung sind die Boote logischerweise nicht in der Lage zu flüchten. Also haben Sie beim abschließenden Bombardement leichtes Spiel.

Sascha Wellm

Mission: Schlagende Argumente (1. Auftrag von Avery Carrington)

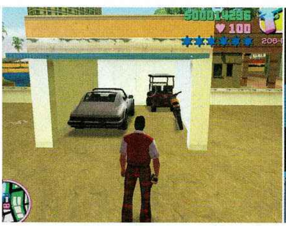
Wegen der vielen Bodyguards ist es alles andere als einfach, der Zielperson eine Lektion zu erteilen. Besonders erschwert wird das Unterfangen dadurch, dass Sie beim Eingang zum



MOBILE STUNT-RAMPE Klauen Sie sich den Packer aus dem Hafenviertel. Nun können Sie an jedem Ort Monster-Stunts genießen.



DER SCHNELLE ABSCHUSS Mit dem Scharfschützengewehr können Sie Hubschrauber mit einem gezielten Schuss zum Absturz bringen.



MEHR FAHRZEUGE Hier der Beweis: In Vice Citys Garagen finden mehrere Fahrzeuge Platz.



HEISSE LIGHTSHOW Mit einem Hubschrauber lässt sich diese Mission wesentlich einfacher absolvieren.



EIN MANN NAMENS MARTHA Auf dem Vordach des Hotels gegenüber der Suite sind Sie sicher.

Golfclub sämtliche Waffen abgeben müssen. Dies können Sie mit einem einfachen Trick umgehen. Parken Sie ein Auto auf der westlichen Seite des Eingangs direkt vor den Holzplanken. Jetzt springen Sie auf Ihren fahrbaren Untersatz und laufen über die Kühlerhaube auf die Bretter. Mit einem beherzten Sprung gelangen Sie in den Golfclub – ohne dabei die Waffen zu verlieren. Nun müssen Sie nur noch in die Nähe des Opfers laufen und einen gezielten Schuss anbringen. Bevor die Leibwächter sich an Ihre Fersen heften können, haben Sie sich bereits aus dem Staub gemacht.

Jörg Täuber

Mission: Heiße Lightshow (4. Auftrag der Filmstudios)

Wer diese Angelegenheit wirklich mit dem Motorrad erledigt, ist selber Schuld. Mit einem einfachen Trick kann man sich viel Stress ersparen. Begeben Sie sich mit einem Bike zum Startpunkt des Markierungsrennens. Nachdem Sie den ersten Checkpoint erreicht haben, lassen Sie den Bock links liegen und stehlen sich einen Hubschrauber. Mit diesem ist es eine Kleinigkeit, sämtliche Markierungen innerhalb des Zeitlimits anzufliegen. Am besten benutzen Sie den VCN-Maverick, der in der Nähe auf einem Dach steht.

Dirk Hausner

Mission: Ein Mann namens Martha (3. Auftrag der Filmstudios)

Besorgen Sie sich einen Hubschrauber und folgen Sie der süßen Candy. Nachdem die kurze Zwischensequenz vorbei ist, fliegen Sie auf das Vordach des nahe gelegenen Hotels. Von hier aus können Sie optimal die geforderten Beweisfotos knipsen und sich dann mit dem Hubschrauber gemütlich auf den Heimweg machen. Auf diese Weise umgeht man die heftige Ballerei im Treppenhaus des Hotels.

Alex

Mission: Der Eintreiber (finale Missionen)

Leider kann man es kaum verhindern, dass die Mafiosi den Club ausrauben. Schnappen Sie sich deshalb einen fahrbaren Untersatz und flitzen Sie zu Cherry Poppers. Parken Sie direkt auf dem Geldsymbol, so dass die Halunken es nicht erreichen können. Jetzt müssen Sie sich nur noch auf die Lauer legen und die heranpreschenden Gauner ausknipsen.

Ralf Bayer

Mission: Der Schutzengel (3. Auftrag von Colonel Cortez)

Wenn man die Mission fehlschlagen lässt, kann man sich unten ein kugelsicheres Auto abholen.

Don

Mission: Copland (5. Auftrag von Tommy Vercetti)

In der Nähe der Garage, in die Sie die Polizisten locken müssen, befindet sich auf einer Grünfläche ein Hubschrauber. Wenn Sie diesen vor dem Eingang des Einkaufszentrums platzieren, kann anschließend bei der Flucht kaum noch etwas schief gehen. Steigen Sie einfach ein und fliegen Sie zu Vercettis Anwesen. Sie müssen lediglich noch darauf achten, dass Sie nicht von Polizei-Hubschraubern vom Himmel geholt werden.

Michael Behnke

Mission: Trouble am Check-In (4. Attentat-Auftrag)

Diese Aufgabe ist auf dem normalen Wege kaum zu lösen. Schnappen Sie sich lieber einen Hubschrauber und fliegen Sie vor den Flughafen-Terminal. Nachdem Sie die Zielperson eliminiert und den Aktenkoffer in Ihren Besitz gebracht haben, müssen Sie nur noch in den Heli steigen und verschwinden. Auf diese Weise erspart man sich den schwierigsten Teil des Auftrags, die Flucht vom Terminal.

Sebastian Stärk

Mission: Die Befreiungsaktion (1. Auftrag von Tommy Vercetti)

Bei dieser Aufgabe kann man sich sehr viel Ärger ersparen. Fliehen Sie nicht mit irgendeinem Auto, sondern benutzen Sie den Müllaster, der ohnehin auf dem Schrottplatz steht. Jetzt können Sie Lance ohne Probleme zum Krankenhaus befördern – die Verfolger können Ihnen nichts anhaben.

Christian Laschinger

Mission: Der Fahrer (3. Auftrag des Malibu Clubs)

Ihr Handicap: Sie fahren den langsameren Wagen. Das Problem kann man dadurch umgehen, dass man vor dem Beginn des Rennens einen Sportwagen auf dem Bürgersteig platziert. Am besten stellen Sie den Flitzer auf der ersten langen Geraden, in Sichtweite des Malibu Clubs, ab. Jetzt starten Sie das Rennen. Kommt man in dessen Verlauf an dieser Stelle vorbei, wechselt man das Fahrzeug und hat danach noch genügend Zeit, den Kontrahenten abzuhängen.

Stefan Kappler

Eine weitere Möglichkeit:
Steigen Sie direkt nach dem Start aus Ihrer lahmen Ente aus. Benutzen Sie das Scharfschützengewehr oder ein MG und zerschießen Sie dem davonfahrenden Hillary die Reifen. Freuen Sie sich über die panischen Versuche des Lockenkopfes, auf der Straße zu bleiben. Es sollte überhaupt kein Problem sein, mit dem langsamen Auto den umherirrenden Psycho zu überholen.

Centurio

Mission: Schutt und Asche (2. Auftrag von Avery Carrington)

Die Platzierung der vier Sprengkörper innerhalb des Zeitlimits ist deutlich geruhsamer, wenn man sich nicht mehr mit dem Personal herumärgern muss. Also erst die Belegschaft des Hauses ausschalten und dann die erste Bombe aufsammeln und den Countdown starten.

Th. Taplik

Mission: Der Aufruhr (4. Auftrag von Ken Rosenberg)

Um sich diese Aufgabe wesentlich leichter zu machen, empfiehlt sich folgender Trick: Gehen Sie nicht sofort durch das Tor und legen Sie sich mit den Arbeitern an. Bleiben Sie vielmehr vor dem Gitterzaun stehen und erledigen Sie die bewaffneten Wachen mit gezielten Salven. Nachdem sämtliches Wachpersonal über den Jordan befördert wurde, stürzen Sie sich ins Getümmel und starten ein Handgemenge. Jetzt müssen Sie keine Angst mehr haben, während der wilden Prügelei von hinten niedergeschossen zu werden.

Jonas Kronmüller



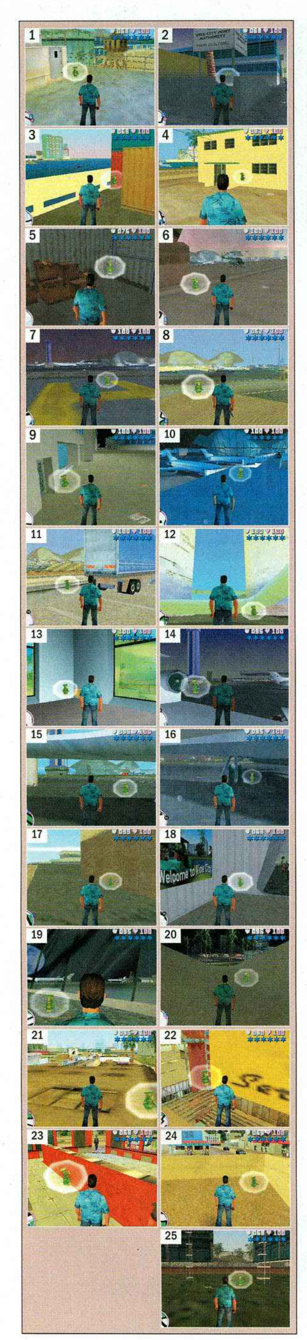
BIKER-RENNEN Blockieren Sie vor dem Start die Mitstreiter mit einem großen Wagen.



SCHUTT UND ASCHE Mit den Rotorblättern können Sie die Bauarbeiter einen Kopf kürzer machen.



LOVE JUICE Wenn Sie den Dealer mit einem Motorrad verfolgen, können Sie ihn einfach abschießen.





Vice Port 1

☐1. Die Päckchensuche beginnt im Hafen von Vice City: Vice Port. Es liegen drei Frachtschiffe vor Anker. Fliegen Sie mit dem Hubschrauber auf den Kahn mit der Aufschrift „Chartered Libertine Lines". Das Päckchen liegt auf der Ladefläche vor der Brücke.

☐2. Fahren Sie von Norden her zum Hafen. Bei der Einfahrt ins Hafengebiet halten Sie sich rechts und fahren geradeaus die Straße hinab, bis Sie zu Ihrer Rechten ein Schild mit der Aufschrift „Vice City Port Authority" entdecken. Das Päckchen liegt direkt darunter.

☐3. Wenn Sie sich bei der Hafeneinfahrt links durch den Gegenverkehr schlagen, entdecken Sie direkt nach dem Tor ein Frachtschiff zu Ihrer Linken. Steigen Sie die Planke empor und begeben Sie sich auf die Ostseite des Schiffes. Das Päckchen finden Sie auf der Ladefläche etwa in der Mitte des Ozeanriesen.

☐4. Kurz vor der Hafeneinfahrt säumen mehrere zweistöckige Apartments den westlichen Straßenrand. Das Päckchen liegt, vom Hafen aus gesehen, im Innenhof des zweiten Apartments.

☐5. Dieses Päckchen erreichen Sie am besten mit einem Boot. Fahren Sie südlich am Hafen vorbei Richtung Westen. Nachdem Sie 8-Ball passiert haben, kommt als Nächstes ein großer Hangar. Legen Sie an und gehen Sie die Treppen nach oben. Das Päckchen liegt im Büro des Hangars an der Nordseite.

Escobar International Airport & Little Havana

☐6. Ein Gebäude weiter westlich vom Hangar, in dem Sie das fünfte Päckchen eingesammelt haben, ist ein großes Flughafengebäude mit einem kleinen Kontrollturm darauf. Das Päckchen befindet sich auf dem Dach auf der Südseite.

☐7. Fahren Sie zum Vice-City-Flughafen. Betreten Sie das Fluggelände durch die Schranke östlich des Terminals. Sie finden das Päckchen auf dem südlichsten Heliport vom Flughafengebiet.

☐8. Gehen Sie im südlichen Teil des Flughafengeländes zum Kreuzpunkt der Landebahnen. Folgen Sie der einzelnen Bahn Richtung Nordost. Sie finden das Päckchen auf dem Dach des vorletzten Hangars, kurz vor Ende der Runway.

☐9. Fahren Sie in den großen Hof von 8-Balls Garage. Das Päckchen befindet sich in der nordwestlichen Ecke.

☐10. Das Päckchen liegt am südlichsten Ende der Fluggast-Brücken. Sie finden die Rampe in der Nähe des nordöstlichen Endes der schrägen Startbahn.

☐11. Stellen Sie Ihr Auto auf dem Hauptparkplatz des Flughafens ab. Sie finden den Parkplatz westlich der vier Treibstofftanks mit der Aufschrift „No Smoking". Das Päckchen liegt zwischen den beiden LKW-Anhängern im Südwesten des Platzes.

☐12. Fahren Sie zu den vier großen Treibstofftanks westlich vom Flughafen auf dem Parkplatz. Das Päckchen liegt zwischen den riesigen Blechkolossen direkt hinter einem Leitungsrohr.

☐13. Machen Sie einen Ausflug zu Sunshine-Autos. Betreten Sie das Gebäude und begeben Sie sich in die erste Etage. Das Päckchen liegt in der südlichen Ecke.

☐14. Südlich des Terminals befinden sich mehrere Linienmaschinen. Begeben Sie sich zum südwestlichsten Flieger. Das Päckchen liegt auf dem Dach der Maschine.

☐15. Begeben Sie sich auf das Flughafengelände. Laufen Sie zur westlichen Startbahn. Das Päckchen liegt unter dem Flügel des Rockstar-Fliegers, der halb im Hangar steht.

☐16. Direkt südlich des Terminals befinden sich etliche Flieger, die vor den Fluggast-Brücken parken. Das Paket befindet sich unter dem südwestlichsten der abgestellten Flugzeuge.

☐17. Westlich des Hauptterminals befindet sich die Flughafenfeuerwehr. Sie erkennen das Gebäude am kleinen Kontrollturm auf dem Dach. Gehen Sie hinter das Haus und sammeln Sie das Päckchen an der Kaimauer ein.

☐18. Betreten Sie den Flughafenterminal. In der ersten Etage gibt es zwei Ausgänge. Das Päckchen befindet sich im Gang zu den Gates 1-8.

☐19. Begeben Sie sich in den Terminal. Laufen Sie im Gebäude nach rechts, bis Sie zu einer Mauer kommen. Das Päckchen liegt direkt dahinter.

☐20. Besorgen Sie sich einen Hubschrauber und machen Sie sich auf den Weg zum Terminal. Das Päckchen liegt auf dem Dach in der westlichen Mulde.

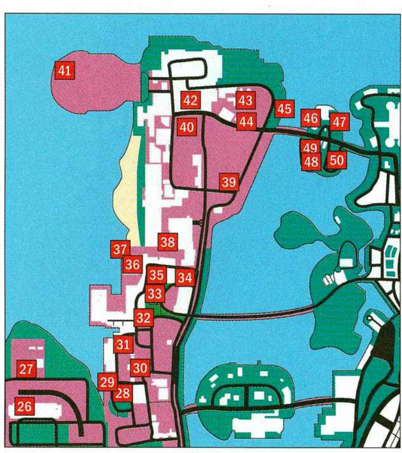
☐21. Fahren Sie zum Werkzeugladen („Screw This") in Little Havana. Von hier führt Sie die Suche in Richtung Westen. Nach circa 200 Metern sehen Sie zu Ihrer Linken ein Haus mit rotem Vordach und mit einer Treppe auf dem Nachbardach. Laufen Sie um das Gebäude herum. Die Treppen führen Sie auf das Dach, wo Sie auch das Päckchen finden.

☐22. Nordwestlich des Werkzeugladens von Little Havana sehen Sie eine große Werbetafel mit der Aufschrift „Pet Stuffers". Benutzen Sie den Fußweg westlich des Schildes und betreten Sie den Hinterhof. Zu Ihrer Linken führen einige Treppen auf die Dächer des Häuserblocks hinauf. Vom nördlichen Gebäude aus können Sie auf das Geländer unterhalb des Kaufman-Taxi-Werbeschildes springen. Das Päckchen liegt neben der Reklametafel.

☐23. Begeben Sie sich zum Polizeirevier in Little Havana. Auf der anderen Straßenseite versorgt ein Donutladen die hungrigen Bürger. Das Päckchen befindet sich im Geschäft hinter dem Ladentisch.

☐24. Statten Sie dem Café Robina einen Besuch ab. Das ist der schmierige Laden, in dem Sie der Kubaner Umberto mit Aufträgen versorgt. Gegenüber dem Café sehen Sie einen kleinen Durchgang. Das Päckchen liegt direkt hinter der Mauer neben den Müllsäcken.

☐25. Fahren Sie vom Terminal nach Norden Richtung Fort Baxter. Das Päckchen liegt hinter einer der Werbetafeln, die den Weg säumen. Da Sie das Päckchen nicht von der Straße aus erreichen können, empfiehlt sich der Einsatz eines Hubschraubers.



□26. Das Versteck finden Sie auf der kleinen Rollbahn nördlich des Hauptterminals. Folgen Sie der Bahn über die Straße und um die Ecke hinter das Gebäude. Das Päckchen befindet sich mitten zwischen dem Fahrwerk des dritten Passagierjumbos.

□27. Für das Päckchen müssen Sie zum Glück nicht mal in die Kaserne hinein. Direkt neben der Straße, links von der Schranke steht ein Mauerstück mit der Aufschrift „Vice City Air Reserve ...". Schauen Sie einfach mal dahinter.

□28. In der Parallelstraße zur Druckerei, nur wenige Meter südlich der Falschgeldquelle, steht ein Wohnhaus zum Verkauf. Oben auf der Treppe zur Haustür blitzt Ihnen das Päckchen entgegen.

□29. Folgen Sie der Straße vor der Druckerei in westlicher Richtung und laufen Sie links um die nächste Ecke. Dort steht eine kleine Wäscherei mitsamt passenden sauberen Klamotten zum Wechseln und dem gesuchten Päckchen.

Little Haiti

□30. Fahren Sie auf dem Highway des westlichen Festlands in Richtung Norden. Biegen Sie nach der „El Banco Corrupte Grande" (die Bank, in der die Mission „Der Coup" stattfindet) links ab. Das Päckchen liegt hinter dem Holzzaun mit dem Little-Haiti-Werbeschild.

□31. Die Suche führt Sie zur Druckerei in Little Haiti. Das Päckchen befindet sich auf dem Dach des Gebäudes nördlich der Druckerei. Entweder holen Sie sich einen Hubschrauber und fliegen direkt dorthin oder Sie meistern die Jump&Run-Einlage über die Dächer der Druckerei auf das Nachbardach. Ein kleiner, allerdings schwer zu findender Schleichweg führt übrigens direkt von Norden her auf das Dach.

□32. Einen Häuserblock weiter nördlich der Druckerei versorgt der Schnellimbiss „Well-stacked Pizza" die Haitianer mit Mafiatorten. Ein Haus weiter südlich bietet das Bestattungsunternehmen „Funeraria Romero" seine Dienste an. Das Päckchen befindet sich auf dem Hinterhof bei den drei Gräbern.

□33. Begeben Sie sich zur Zentrale von Kaufman-Taxis. Das Päckchen liegt auf der Treppe des Gebäudes östlich des Taxiunternehmens.

□34. Fahren Sie von der Taxizentrale Richtung Norden. Nachdem die Straße eine 90-Grad-Kurve gen Osten gemacht hat, entdecken Sie auf der rechten Seite einen kleinen Weg. Besorgen Sie sich ein schnelles Gefährt und brettern Sie in die Einfahrt. Bei ausreichender Geschwindigkeit fliegen Sie über die beiden Rampen und landen auf einem Dach. Jetzt müssen Sie nur noch ein Dach weiter Richtung Westen hopsen und das Päckchen einsammeln.

□35. Laufen Sie vom Kaufman-Taxiunternehmen zwei Häuser weiter nach Norden. Ein kleiner Durchgang zu Ihrer Rechten führt Sie auf einen großen Hinterhof. Das Päckchen liegt am Fuß der Treppe im westlichen Teil des Hofes.

□36. Machen Sie eine Spritztour zum Waffenschieber Phil Cassidy. Das Päckchen liegt im Schuppen vor Phils Wohnwagen.

□37. Dieses Paket finden Sie direkt nordwestlich von Phil Cassidys Wohnwagen an der Kaimauer.

Vice Port 2

□38. Begeben Sie sich zum Highway des westlichen Festlands. Bleiben Sie so lange auf dieser Strecke, bis Sie zu Ihrer Linken das Moist Palms Hotel entdecken. Fahren Sie auf den Parkplatz des Touristenquartiers. Das Päckchen finden Sie im südwestlichen Teil des Parkplatzes.

□39. Fahren Sie den Highway des westlichen Festlands Richtung Norden. Bei der Gabelung in Downtown folgen Sie der Straße nach rechts und passieren den Bikerschuppen. Nachdem die Straße wieder nach Norden abbiegt, lassen Sie noch eine Querstraße hinter sich und parken neben dem Gebäude zu Ihrer Linken. Nördlich des Bürokomplexes führen mehrere Treppen zum Hintereingang. Das Päckchen liegt im ersten Raum hinter dem mittleren Computer.

□40. Machen Sie einen Abstecher zur Schuman-Klinik in Downtown. Östlich vom Krankenhaus befindet sich die Einfahrt für die Tiefgarage. Das Päckchen liegt in der westlichen Ecke der Garage.

□41. Das nächste Päckchen finden Sie auf dem Parkplatz hinter dem Hyman-Memorial-Stadion in einer Ecke.

□42. Begeben Sie sich zum Hyman Condo. Wenn Sie in der kleinen Gasse vor dem Bauwerk stehen, entdecken Sie in der Südwand eine Lücke, die Sie in einen Hinterhof führt. Das Päckchen ist nicht zu übersehen.

□43. Ganz im Norden des westlichen Festlandes gibt es eine Dirtbike-Strecke. Südöstlich davon finden Sie den auffälligen Firmensitz von V.A.J.-Finance. Das Päckchen liegt im Innenhof direkt bei der Skulptur.

□44. Fahren Sie von Prawn Island über die Brücke nach Downtown. Nach der Brücke befindet sich auf der Nordseite der Straße das VCN-Gebäude. Durch die Tür gelangen Sie auf das Dach. Das Päckchen liegt unterhalb des Heliports.

□45. Fahren Sie von Downtown aus unter die Prawn-Island-Brücke. Das Päckchen befindet sich etwa 100 Meter weiter nördlich in einer Ecke.

Prawn Island

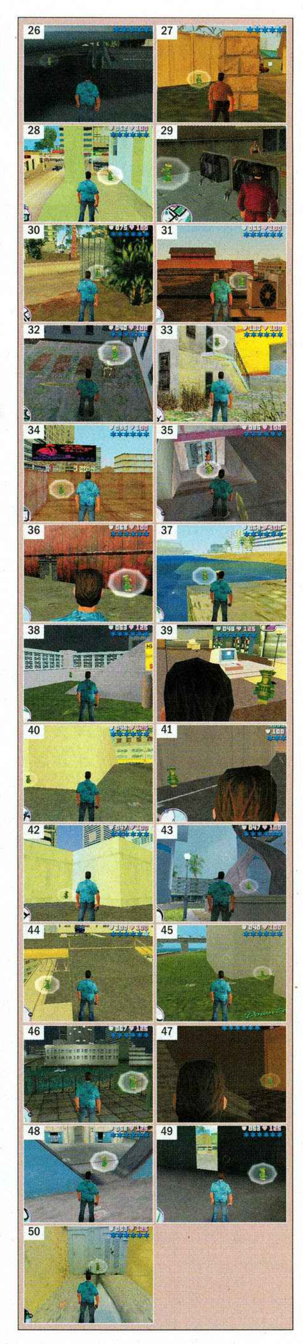
□46. Inmitten der kleinen Insel finden Sie eine kleine Ringstraße und einen Brunnen. Von hier aus gehen Sie westlich durch die Einfahrt. Erklimmen Sie die Stufen zum Eingang, laufen Sie um das Haus herum und schnappen Sie sich das Päckchen auf der hinteren Veranda.

□47. Betreten Sie die Villa östlich vom Brunnen. Vom Eingang aus sehen Sie zu Ihrer Rechten eine Lücke in der Wand. Gehen Sie die Treppen nach oben, lassen Sie sich in das Loch hineinfallen und schnappen Sie sich das Päckchen.

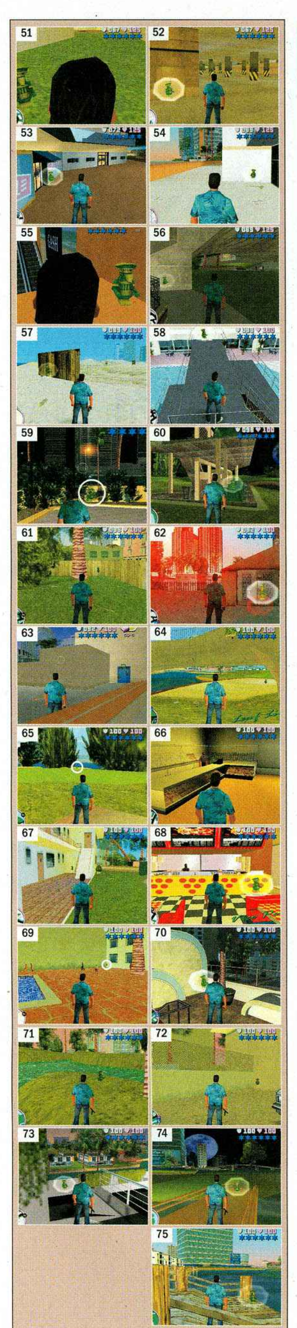
□48. Besorgen Sie sich einen Hubschrauber und flattern Sie zu Steve Scotts Filmstudios. Das Päckchen finden Sie auf dem Dach des blauen Gebäudes neben Studio D.

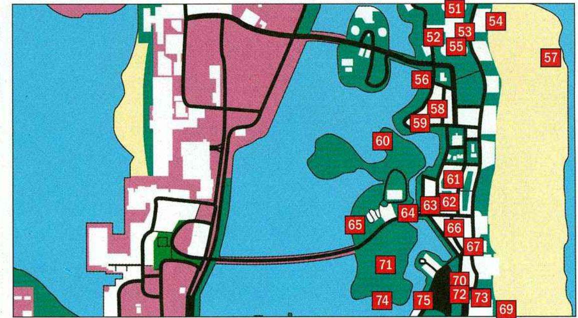
□49. Begeben Sie sich zu Steve Scotts Filmstudios. Das Päckchen befindet sich in der Halle nordwestlich vom Haupteingang in der Ecke.

□50. Direkt nach der Brücke von Vice Point nach Prawn Island biegen Sie links ab. Nach etwa 100 Metern sehen Sie eine Einfahrt zu Ihrer Linken, wo Sie auch das Paket finden.



G





Vice Point

☐**51.** Das Päckchen finden Sie in der Nische rechts vom Nordeingang des North-Point-Einkaufszentrums.

☐**52.** Westlich der North Point Mall befindet sich das dazugehörige Parkhaus. Das Päckchen liegt im Erdgeschoss, direkt neben der West-Ausfahrt.

☐**53.** Betreten Sie das North-Point-Einkaufszentrum durch den Osteingang. Fahren Sie mit der Rolltreppe in den ersten Stock und gehen Sie nach Osten. Das Päckchen liegt vor dem Geschäft, das zum Verkauf steht.

☐**54.** Statten Sie dem North-Point-Einkaufszentrum einen weiteren Besuch ab. Verlassen Sie das Gebäude durch den Ostausgang. Direkt gegenüber auf der anderen Straßenseite führt ein kleiner Weg hinter den großen Bürokomplex, wo auch das Päckchen zu finden ist.

☐**55.** Machen Sie einen Einkaufsbummel in der North Point Mall. Im ersten Stock auf der Südseite des Konsumtempels finden Sie den Klamottenladen Gash. Das Päckchen liegt im Geschäft hinten rechts.

☐**56.** Parken Sie östlich vor der Prawn-Island-Brücke. Das Päckchen befindet sich neben dem südlichen Brückenpfeiler direkt am Wasser.

☐**57.** Diesmal führt Sie die Suche zur RC-Bandit-Strecke am nordöstlichen Strand von Vice Point. Das Paket versteckt sich hinter dem blauen Werbeschild im Nordosten der Strecke.

☐**58.** Machen Sie einen Ausflug zum Elswanko Casa. Fahren Sie von hier aus nach Westen und passieren Sie die Haarnadelkurve. Nach ein paar Metern kommen Sie an einen auffallenden Hoteleingang. Laufen Sie links um das Gebäude herum. Das Päckchen liegt auf dem Sprungturm.

☐**59.** Begeben Sie sich zum Elswanko Casa in Vice Point. Etwa 250 Meter westlich der schmucken Wohnanlage macht die Straße eine Haarnadelkurve. Das Päckchen befindet sich genau am westlichsten Punkt der Biegung hinter der Mauer.

☐**60.** Besuchen Sie den Golfclub auf Leaf Links. Bei Ihrem kleinen Spaziergang gen Norden passieren Sie eine kleine Brücke, auf der Sie ein Herzsymbol finden. Bleiben Sie nicht auf dem Weg, sondern laufen Sie über das Grün weiter nach Norden. In der Entfernung sehen Sie den Übungsstand, hinter dem Sie das Päckchen finden.

☐**61.** Fahren Sie zum Vice-Point-Polizeirevier. Westlich vom Haupteingang sehen Sie eine Kreuzung. Überqueren Sie diese und biegen Sie direkt nach der Ampel nach links in die Einfahrt ab. Nach nur wenigen Metern gelangen Sie zu einem Holzzaun. Das Päckchen liegt innerhalb des Zauns neben der Palme.

☐**62.** Zwei Straßen östlich der Leaf-Links-Brücke befindet sich ein großer Wohnkomplex direkt gegenüber von Mercedes' Apartment. Steigen Sie die Treppen empor und betreten Sie das Dach zu Ihrer Linken. Das Päckchen befindet sich neben der Rampe, die auf das zweite Dach hinunterführt.

☐**63.** Begeben Sie sich zum Luxus-Apartment der schönen Mercedes. Der Sündenpfuhl liegt direkt am östlichen Ende der Leaf-Links-Brücke auf der nördlichen Straßenseite. Das Päckchen liegt eine Etage tiefer auf dem Parkplatz hinter dem Haus.

☐**64.** Statten Sie dem Golfclub in Leaf Links einen Besuch ab. Nach dem Eingang halten Sie sich rechts und gehen bis zum Ufer hinunter. Das Päckchen entdecken Sie zu Ihrer Rechten unter der Brücke nach Vice Point.

☐**65.** Machen Sie einen Ausflug nach Leaf Links und betreten Sie den Golfclub. Gleich nach der Einlasskontrolle biegen Sie nach links ab und folgen der s-förmigen Straße bis zum Ende. Von hier aus können Sie das Päckchen nordwestlich von Ihnen im Sandbunker erspähen.

☐**66.** Dieses Päckchen versteckt sich im Schmuckgeschäft hinter dem Ladentisch. Sie finden den Juwelier drei Straßen östlich der Leaf-Links-Brücke direkt bei den fünf Zeitungskästen.

☐**67.** Holen Sie sich ein Auto und fahren Sie vom Malibu-Club aus nach Norden. Biegen Sie bei der nächsten Möglichkeit links ab und parken Sie vor dem ersten Haus auf der Nordseite der Straße. Das Päckchen liegt hinter der rechten Treppe.

☐**68.** Fahren Sie vom Malibu-Club aus nach Norden und biegen Sie bei der nächsten Möglichkeit links ab. Vor der Brücke sehen Sie zu Ihrer Rechten ein Schnellrestaurant. Hier verbirgt sich das Päckchen rechts vom Tresen.

☐**69.** Machen Sie sich auf zum WK-Chariot-Hotel – das ist der sperrige Betonklotz nordöstlich vom Malibu-Club. Vom Haupteingang gehen Sie links um das Gebäude herum und betreten die Veranda. Das Päckchen befindet sich hinten rechts in der Ecke.

☐**70.** Schnappen Sie sich einen fliegenden Untersatz und schweben Sie zu Gonzales' Villa. Der Edelschuppen liegt ein Gebäude weiter nördlich vom Malibu-Club. Das Päckchen befindet sich in der Nähe des Swimming-Pools.

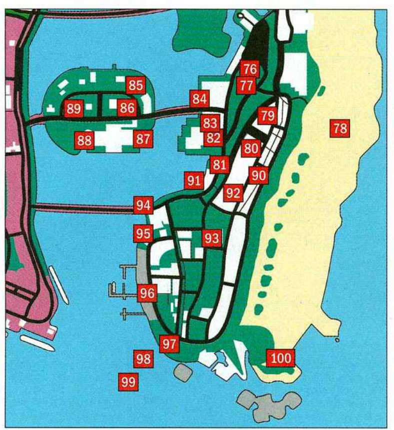
☐**71.** Machen Sie sich auf den Weg nach Leaf Links und statten Sie dem Golfclub einen Besuch ab. Das Päckchen erwartet Sie auf dem südlichen Teil des Platzes auf dem Inselchen mitten im Wasserhindernis.

☐**72.** Begeben Sie sich zum Malibu-Club. Das Päckchen befindet sich auf dem Parkplatz direkt hinter dem frivolen Tanzschuppen.

☐**73.** Für dieses Päckchen benötigen Sie einen Hubschrauber. Das Objekt der Begierde liegt auf dem Dach des Gebäudes südöstlich vom Malibu-Club in der Nähe des Swimming-Pools.

☐**74.** Begeben Sie sich auf den Golfplatz von Leaf Links. Das Päckchen befindet sich auf der südlichsten Brücke des Terrains, die den Platz mit einer kleinen Insel verbindet. Um auf die Südseite der Anlage zu kommen, müssen Sie die kleine Brücke benutzen, die Sie nördlich vom Haupteingang finden.

☐**75.** Wenn Sie vor der Starfish-Island-Brücke mit Blick zur Insel stehen, befindet sich zu Ihrer Linken eine Baustelle. Laufen Sie rechts um die Baustelle herum, bis Sie ans Ufer kommen. Ein Stückchen weiter nördlich finden Sie eine Anlegestelle, auf der das Päckchen liegt.



□76. Wenn Sie von der Kreuzung vor der Starfish-Island-Brücke aus nach Norden fahren, entdecken Sie auf der rechten Seite eine Baustelle. Betreten Sie das Grundstück durch die Zaunöffnung und erklimmen Sie das Gerüst. Das Päckchen befindet sich am Ende eines Stahlträgers.

Washington Beach 1

□77. Fahren Sie vom Washington-Beach-Polizeirevier etwa 150 Meter nach Norden und benutzen Sie die kleine Brücke Richtung Westen. Nach der Brücke entdecken Sie ein Schild mit der Aufschrift „Spand-Express". Gehen Sie durch die Lücke in der Mauer und passieren Sie das Tor. Das Päckchen liegt hinter dem Gebäude. Vorsicht! Wenn Sie die Mission „Aufruhr" von Ken Rosenberg noch nicht erledigt haben, ist das Fabriktor geschlossen.

□78. Diesmal führt Sie die Suche an den Strand. Sie finden das Päckchen auf den Stufen einer Rettungsschwimmer-Hütte etwa auf der Höhe des Washington-Beach-Polizeireviers.

□79. Fahren Sie zum Washington-Beach-Polizeirevier. Gehen Sie durch den Haupteingang und hetzen Sie geradeaus durch den Korridor. Jetzt flitzen Sie rechts die Treppe nach oben und überraschen die Beamten im ersten Stock. Das Päckchen liegt im Büro gegenüber der Treppe.

□80. Das Paket befindet sich auf dem Dach des Hochhauses direkt südlich vom Washington-Beach-Polizeirevier.

□81. Begeben Sie sich in die Washington Street. Das ist die Hauptstraße, in der sich die Anwaltskanzlei von Ken Rosenberg befindet. Fahren Sie auf dieser Straße nach Norden, bis Sie an eine Brücke kommen. Laufen Sie östlich (rechts) um das Brücklein herum. Das Päckchen liegt neben dem Pfeiler.

□82. Gegenüber der Baustelle bei der Starfish-Island-Brücke befindet sich eine Wohnanlage mit einigen Swimming-Pools. Hier sind gleich mehrere Päckchen versteckt. Eines finden Sie auf der Rückseite des flachen Bungalows mitten in der Anlage.

□83. In der Wohnanlage, in der Sie Paket Nummer 82 gefunden haben, existiert ein weiteres Päckchen. Es liegt in der Duschkabine, die der Brücke am nächsten ist.

□84. Begeben Sie sich zur Starfish-Island-Brücke. Das Päckchen liegt unter dem ersten Brückenpfeiler direkt am Ufer von Washington Beach. Sie erreichen das Versteck entweder über die Baustelle auf der rechten Seite oder Sie springen über die Stufe links von der Brücke.

Starfish Island

□85. Fahren Sie von Vice Point nach Starfish Island und biegen Sie rechts auf die Ringstraße ein. Benutzen Sie die zweite Einfahrt zu Ihrer Rechten und begeben Sie sich zum Haupteingang des Hauses, wo Sie auch gleich das Päckchen in Empfang nehmen können.

□86. Springen Sie gegenüber der Diaz-Villa über die Mauer und laufen Sie Richtung Nordwesten. Das Päckchen finden Sie im Whirlpool, direkt neben dem Swimming-Pool.

□87. Diesmal führt Sie die Suche auf das Grundstück von Diaz, das spätere Tommy-Vercetti-Anwesen. Das Päckchen finden Sie ganz im Osten des Grundstücks neben der Treppe am Wasser.

□88. Das Päckchen befindet sich im Graben zu den westlichen Nachbarn von Diaz beziehungsweise Tommy Vercetti.

□89. Folgen Sie der Hauptstraße von Starfish Island Richtung Westen. Auf der rechten Seite entdecken Sie eine weiße Villa, neben der rechts ein Banshee steht. Gehen Sie auf die hintere Veranda und schnappen Sie sich das Päckchen.

Washington Beach 2

□90. Das Päckchen befindet sich auf dem Dach des Gebäudes südlich vom DBP-Sicherheitsdienst. Sie finden den Bodyguard-Schuppen drei Nebenstraßen weiter nördlich vom Ocean-View-Hotel. Benutzen Sie unbedingt einen Helikopter!

□91. Direkt gegenüber der Anwaltskanzlei von Ken Rosenberg befindet sich die Immobilie 1102 Washington Street. Gehen Sie um das Haus herum und schnappen Sie sich das Päckchen auf der hinteren Veranda.

□92. Gehen Sie die Straße östlich der Ocean Beach Mall Richtung Norden. Das Päckchen liegt im Hinterhof des pinkfarbenen Hochhauses direkt am Pool. Netterweise gibt es hier eine kugelsichere Weste gratis dazu.

Ocean Beach

□93. Um dieses Päckchen zu erreichen, benutzen Sie am besten einen fliegenden Untersatz. Fliegen Sie vom Einkaufszentrum in Ocean Beach nach Osten. Das Päckchen befindet sich auf dem Dach direkt gegenüber vom Parkplatz des Konsumparadieses.

□94. Dieses Paket liegt unter der Brücke, die Ocean Beach mit Little Havana verbindet. Gehen Sie einfach um den ersten Pfeiler herum und sammeln Sie das Paket ein.

□95. Wenn Sie vor dem Krankenhaus in Ocean Beach stehen, können Sie durch das Buschwerk zu Ihrer Linken hinter das Haus laufen. Das Päckchen finden Sie links hinter dem weißen Hochhaus direkt am Wasser.

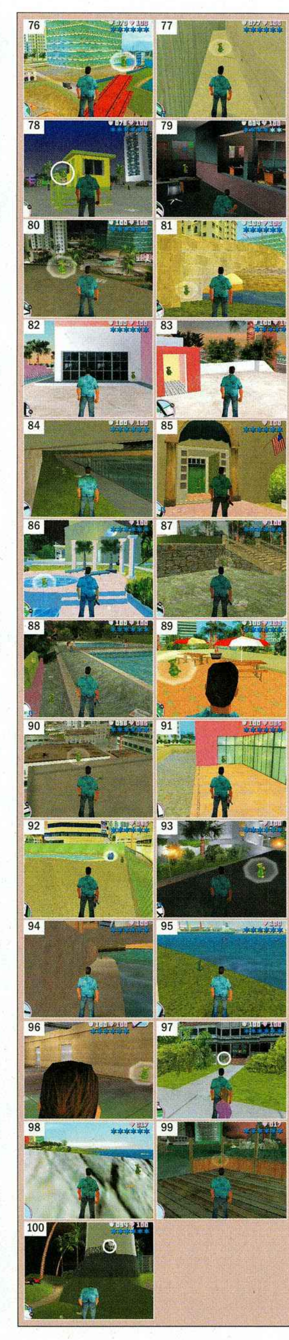
□96. Gegenüber vom Yachthafen in Ocean Beach (der Hafen, in dem die Luxusyacht von Colonel Juan Garcia Cortez vor Anker liegt) befindet sich eine Tiefgarage. Das Päckchen befindet sich in der Garage links hinten in der Ecke.

□97. Begeben Sie sich zum Waffenladen in Ocean Beach. Von hier aus laufen Sie nach Süden am Brunnen vorbei und überqueren die Straße. Gehen Sie rechts am Helilandeplatz vorbei und biegen Sie nach rechts ab. Das Päckchen finden Sie hinter dem Haus neben der Treppe.

□98. Begeben Sie sich zum Yachthafen in Ocean Beach. Schnappen Sie sich ein Boot und schippern Sie nach Süden. Das Päckchen prangt auf den Klippen in der Nähe der drei „Wasserhütten". Vorsicht! Dieses Päckchen kann zur tödlichen Falle werden, denn die Gefahr ist groß, dass Ihr Boot wegschwimmt oder sich übel verkeilt.

□99. Der Anfahrtsweg ist der gleiche wie bei Päckchen Nummer 98. Das Paket befindet sich auf der zerstörten Hütte im Wasser. Achten Sie darauf, dass Ihr Boot nicht wegschwimmt und Sie auf der Hütte gefangen sind. Am besten benutzen Sie einen Hubschrauber.

□100. Machen Sie einen Spaziergang zum Leuchtturm. Das Päckchen liegt direkt oberhalb der ersten Stufen vor dem Haupteingang des Turms.



G



PCJ600
Absolut unübertroffen in puncto Geschwindigkeit und Beschleunigung. Es macht mit dem Hobel immer einen Riesenspaß, selbst wenn man nur einfach von A nach B gelangen will.

Tempo	100%
Handling	80%
Kurvenlage	60%



Angel
Keine gute Alternative zur Rennmaschine. Der Chopper ist schwerfälliger und eignet sich kaum für Stunts und schnelle Manöver. Zum lässigen Cruisen langt's aber allemal.

Tempo	60%
Handling	50%
Kurvenlage	40%



Freeway
Es ist quasi nur eine Frage des Geschmacks, welchen Chopper man nun lieber nimmt - der Unterschied ist minimal. Letztendlich ist die Freeway kein Stück besser als die Angel.

Tempo	60%
Handling	50%
Kurvenlage	40%



Faggio
Trotz der niedrigen Geschwindigkeit entkommt man etwaigen Verfolgern allein aufgrund der exzellenten Handlichkeit. Für große Stunts ist der Roller aber zu lahm.

Tempo	20%
Handling	100%
Kurvenlage	80%



Sanchez
Das quirlige Bike ist zwar längst nicht so flink wie die PCJ600. Dafür eignet es sich besser, um durch enge, verwinkelte Passagen zu kommen oder durchs Gelände zu pflügen.

Tempo	70%
Handling	60%
Kurvenlage	60%



Oceanic
Die Beschleunigung ist schlecht und auch die Endgeschwindigkeit nicht berauschend. Die Karosse wankt wie ein Segelschiff im Wind, bleibt aber gut beherrschbar und lässt sich per Handbremse um die Ecken rutschen.

Tempo	40%
Handling	50%
Kurvenlage	40%



Sentinel
Der Sentinel tritt gut an, die Höchstgeschwindigkeit ist ebenfalls brauchbar. Das Fahrwerk ist dagegen nicht besonders. Bei jeder kleinen Lenkbewegung quietschen die Reifen und das Auto neigt zum Ausbrechen.

Tempo	60%
Handling	40%
Kurvenlage	40%



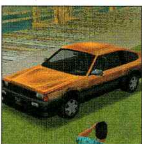
Sentinel XS
Die Verbesserungen gegenüber der Basisversion stecken im Detail. Ein aufgemotzter Motor macht sich durchaus bemerkbar. Das Fahrwerk ist aber kaum besser, der Wagen bricht immer noch zu schnell aus.

Tempo	80%
Handling	50%
Kurvenlage	60%



Stinger
Super Beschleunigung und die schnelle Reaktion auf jeden Lenkbefehl machen das Auto ideal für Verfolgungsjagden aller Art. Hängt bei der Geschwindigkeit anderen Autos hinterher.

Tempo	70%
Handling	80%
Kurvenlage	80%



Blista Compact
Super Auto, kommt schnell weg und lässt sich exakt um Kurven zirkeln. Wenn er Ihnen über den Weg fährt, greifen Sie zu – es gibt kaum Besseres.



Tempo	70%
Handling	80%
Kurvenlage	80%



Voodoo
Das haitianische Pendant zum Cuban Hermes. Die Lowrider-Funktion ist witzig und mit eingezogenen Rädern fährt er fast wie ein Gokart. Für Rennen ist der Blechkübel nicht geschaffen, dafür ist er zu schwerfällig.



Tempo	50%
Handling	60%
Kurvenlage	70%



Stallion
Der Hengst galoppiert annehmbar los und bricht dann bei jeder sich bietenden Gelegenheit aus – selbst bei geringer Geschwindigkeit. Auf zwei Rädern zu fahren ist keine Seltenheit, anschließend auf dem Dach zu landen auch nicht.



Tempo	60%
Handling	40%
Kurvenlage	50%



Hermes
Schon die ungetunte Variante lässt Freude aufkommen. Er ist zwar kein Rennwagen, die Fahrleistungen und die angenehme Straßenlage sind aber brauchbar.

Tempo	60%
Handling	70%
Kurvenlage	50%



Cuban Hermes
Der Schlitten wankt nur so hin und her, bleibt aber relativ gut kontrollierbar. Er zieht los wie eine Rakete, ist aber letztendlich nicht sonderlich schnell.

Tempo	70%
Handling	70%
Kurvenlage	50%





Glendale
Der Motor ist lausig, das Fahrwerk ein Witz – lassen Sie besser die Finger davon. Damit entkommen Sie nicht einmal 'nem Roller. Einziger Lichtblick: Das Auto kippt wenigstens nur schwer um.



Tempo	50%
Handling	40%
Kurvenlage	50%



Regina
Ein einfacher, solider Wagen. Dabei ist er nicht der Schnellste, bricht aber kaum aus und hat auch sonst keine gravierenden Mängel.

Tempo	30%
Handling	50%
Kurvenlage	40%



Admiral
Überdurchschnittlich gute Beschleunigung und Geschwindigkeit, gepaart mit einer guten Bodenhaftung, machen das Fahrzeug zu einer guten Wahl.

Tempo	60%
Handling	70%
Kurvenlage	60%

Perennial
Langsamer geht's kaum. Die Familienkutsche kommt nicht in die Tüte, egal für welche Aufgabe. Praktisch jeder andere fahrbare Untersatz ist besser.

Tempo	20%
Handling	40%
Kurvenlage	30%



Virgo
Kommt gut vom Fleck. Die Tachonadel bleibt erst spät stehen, dafür kann man das Fahrwerk getrost abschreiben, in Kurven gibt es zu schnell nach.

Tempo	70%
Handling	40%
Kurvenlage	50%



Sabre
Der röhrende Motor zaubert gleich beim Anfahren ein Lächeln auf jedermanns Lippen. Ernüchternd dagegen der Grip: Man wähnt sich eher auf Eis als auf geteerten Straßen.

Tempo	70%
Handling	60%
Kurvenlage	50%



Sabre Turbo
Der verbesserte Sabre hat einen potenten Antrieb, schlittert aber zu sehr über den Asphalt. Ein wirklich kultiges Auto mit hohem Spaßfaktor.

Tempo	80%
Handling	60%
Kurvenlage	50%



Idaho
Übersteuert unglaublich stark und braucht Stunden, um zu beschleunigen. Das ideale Auto, um schwarze Muster auf die Straßen zu malen, aber nicht, um sich schnell damit fortzubewegen.

Tempo	40%
Handling	30%
Kurvenlage	40%



Washington
Der Motor hat sichtlich Mühe mit dem schweren Wagen. Nichtsdestotrotz pest das Gefährt reichlich schnell durch die Straßen. Die Bodenhaftung ist nicht zu verachten.

Tempo	60%
Handling	50%
Kurvenlage	60%

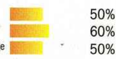


Mesa Grande
Der kleine Geländewagen lässt sich nicht gerade leichtgängig durch die Gassen bewegen. Auch beim Elchtest würde er vermutlich durchfallen, Rutscheinlagen sind garantiert.

Tempo	50%
Handling	40%
Kurvenlage	30%



Bobcat
Definitiv kein Rennwagen; aber um den Bullen zu entkommen, reicht's allemal. Ein Trip in dem Gefährt ist jedenfalls recht angenehm und zerrt nicht zu sehr an den Nerven.



Tempo	50%
Handling	60%
Kurvenlage	50%





Landstalker
Reichlich plump fährt der große Geländewagen durch die Stadt. Wer nicht gerade Crashtest-Dummy spielen will, sollte die Finger davon lassen. Überschläge sind an der Tagesordnung.

Tempo	40%
Handling	30%
Kurvenlage	30%

Rancher
Der Rancher fährt sich etwas besser als sein großer Bruder, ist aber ebenfalls kein schnelles Auto. Er ist fast unverwüstlich und walzt alles platt, was sich ihm in den Weg stellt.

Tempo	40%
Handling	40%
Kurvenlage	40%



BF Injection
Der Buggy wackelt wie ein Lämmerschwanz und ist nur was für Leute mit starkem Magen, die nicht seekrank werden. Das Fahrverhalten ist noch in Ordnung.

Tempo	70%
Handling	40%
Kurvenlage	50%



Patriot
Das martialisch anmutende Monstrum lässt sich kaum vom Weg abdrängen und ist superstabil. Das Fahrgefühl ist trotz des hohen Gewichts gut.

Tempo	60%
Handling	60%
Kurvenlage	40%



Infernus
Super Beschleunigung und Endgeschwindigkeit, kommt bei der Kurvenlage aber nicht an die absolute Spitze heran. Lässt sich dafür exzellent mit der Handbremse driften. Bei Regen ist Hopfen und Malz verloren.

Tempo	90%
Handling	90%
Kurvenlage	80%



Cheeta
Spitzenauto, liegt wie das sprichwörtliche Brett auf der Straße und zieht jedem anderen Vehikel in Vice City die Butter vom Brot. Selbst die Geheimagenten schwören darauf.

Tempo	90%
Handling	80%
Kurvenlage	90%



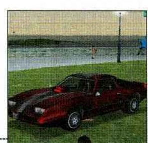
Comet
Oberklasseauto mit überzeugender Leistung und einem sahnemäßigen Fahrwerk, das eine geradezu stoische Ruhe ausstrahlt. Eignet sich hervorragend für Rennen, macht per Handbremse eine trockene 90°-Wendung.

Tempo	90%
Handling	100%
Kurvenlage	90%



Banshee
Ein schneller Sportwagen, der viel Freude bereitet. Hat keine ausgeprägten Stärken oder Schwächen. Nur bei Karambolagen hüpft er zu leicht aus der Spur und landet irgendwo im nächsten Graben.

Tempo	80%
Handling	80%
Kurvenlage	80%



Phoenix
Der Phoenix reicht nicht ganz an die anderen Rennwagen heran. Er zieht einfach nicht ganz so gut ab, liegt aber sehr gut in der Kurve und gehört somit immer noch zu den besten Autos.

Tempo	70%
Handling	80%
Kurvenlage	90%

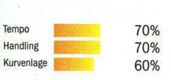


Hotring Racer
Ein waschechter Rennbolide mit mächtig Dampf unter der Motorhaube. In diesem Flitzer können Sie ungeniert dem Geschwindigkeitsrausch frönen.

Tempo	100%
Handling	80%
Kurvenlage	80%



Sandking
Absolut tuffige Geländekarre. Hat Grip ohne Ende, egal auf welchem Untergrund. Der Schwerpunkt liegt etwas zu hoch, was in engen Kurven ein Manko ist.



Tempo	70%
Handling	70%
Kurvenlage	60%



Bloodring Banger
Elendige Heckschleuder mit schnellem Antritt. Reicht nicht annähernd an den Hotring Racer heran, weder von der Höchstgeschwindigkeit noch von der Fahrbarkeit her.

Tempo	80%
Handling	40%
Kurvenlage	50%

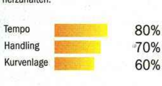


Romero's Hearse
Absolut standesgemäßer Auftritt für einen Gangster in Vice City – schließlich tritt fast ständig jemand ab. Schade nur, dass die technische Seite höchstens Mittelmaß ist.

Tempo	50%
Handling	40%
Kurvenlage	40%



Zebra Cab
So macht Taxifahren Spaß – auch wenn man sich höchstpersönlich hinters Lenkrad klemmt. Das Geschoss ist zu schade, um nur als einfache Touristenschaukel herzuhalten.



Tempo	80%
Handling	70%
Kurvenlage	60%



Mr. Whoopee
Als Eismann fährt man zum Strand und verteilt das Spezialgemisch an die Bedürftigen. Mehr sollte man mit diesem Gefährt nun wirklich nicht wagen.

Tempo	30%
Handling	20%
Kurvenlage	20%



Fire Truck
Der tonnenschwere Laster macht vor allem dank der beweglichen Wasserkanone Laune, mit der man unliebsame Zeitgenossen wegspülen kann – oder aber man übt sich als Feuerwehrmann.

Tempo	40%
Handling	20%
Kurvenlage	30%



Police
Zieht mächtig an und ist sauschnell. Das Fahrwerk verdirbt einem aber allzu schnell den Spaß und lässt den Wagen in die nächste Leitplanke krachen. Die Sirene sorgt immer für freie Bahn.

Tempo	80%
Handling	60%
Kurvenlage	60%



Enforcer
Das große Polizeimobil fürs Spezialkommando beherbergt eine kugelsichere Weste. Damit ließe es sich eigentlich gut fahren, wäre da nicht ständig die Gefahr, einfach einen Überschlag zu vollführen.

Tempo	40%
Handling	30%
Kurvenlage	30%

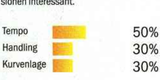


Rhino
Der Panzer ist nicht kleinzukriegen und rollt über praktisch alles hinweg. Einmal festgefahren, können die Polizisten Sie jedoch ohne Probleme festnehmen. Die Kanone bringt zusätzliche Beschleunigung.

Tempo	30%
Handling	20%
Kurvenlage	50%



Barracks Ol
Der Truppentransporter ist ein schwerer Laster mitten in der Kaserne. Er lässt sich dementsprechend gemütlich bewegen. Ist eigentlich nur für die Bürgerwehr-Missionen interessant.



Tempo	50%
Handling	30%
Kurvenlage	30%



FBI Washington
Die verbesserte Version des Washington macht mehr Laune. Lohnt sich vor allem dann, wenn man die zusätzlichen Missionen spielen will. Zu finden ist das gute Stück hinter dem Rock-City-Laden.

Tempo	70%
Handling	60%
Kurvenlage	60%



Stretch
Mehr zum Angeben als zum Einsatz im harten Vice-City-Alltag. Braucht Jahre, um in Wallung zu kommen, fährt für ihre Größe aber beeindruckend gut um Kurven.

Tempo	30%
Handling	30%
Kurvenlage	40%



Love Fist
Der Wagen zieht gut ab, macht trotz seiner Länge auch bei den üblichen Verfolgungsjagden eine gute Figur. Auf jeden Fall eine gesunde Alternative zu den handelsüblichen Karren.

Tempo	70%
Handling	70%
Kurvenlage	60%

Kuriositäten und Eastereggs



SCHARFE BELEUCHTUNG Die Bürger von Vice City haben einen Hang zum Frivolen.



CANDY SUXXX Nach den Filmstudio-Missionen finden Sie eigenartige Kunstwerke in Ihrer Villa.



ORIGINAL-EASTEREGG In Vice City sind Überraschungseier sehr beliebt.

Die Mafia-Leichen

In der Nähe der Brücke nach Starfish Island findet man im Wasser den Leichnam eines Mannes, der per Mafiamethode „entsorgt“ wurde.

Markus Bracker

Es gibt noch einen weiteren „Wassermann“: Fahren Sie mit einem Boot an Starfish Island vorbei nach Norden und passieren Sie die nächste Brücke. Westlich der nächsten Insel finden Sie eine Felsgruppe, deren Spitze leicht über die Wasseroberfläche ragt. Wenn Sie langsam an den Klippen vorbeituckern, können Sie den Ärmsten sehen.

Redaktion

Fische und andere Meeresbewohner

Im Meer um Vice City lauern große, gefährliche Haie. Die gefräßigen Räuber haben keinen Lieblingsplatz und sind in fast jeder Bucht zu bestaunen. Machen Sie eine längere Pause am Strand oder einem Steg und warten Sie, bis sich eines der Ungetüme blicken lässt. Wenn Sie nun die Passanten zu einem Bad bewegen können, freut sich der Hai über das Festmahl. Außerdem erhalten Sie für jede „Fütterung“ einen Punkt in der Statistik „Gefütterte Fische“.

Martin Drößler

Neben Haien gibt es auch noch anderes Seegetier zu bestaunen. Der geduldige Strandhocker wird mit Fischschwärmen, Delphinen, Tintenfischen und Meeresschildkröten belohnt. Meerestiere können nicht angegriffen werden.

Redaktion

U-Boot voraus!

Schnappen Sie sich ein Boot und schippern Sie an den Docks vorbei nach Süden. Westlich der Anlege-Hütten können Sie ein tauchendes U-Boot bestaunen.

Redaktion

Das Tankerunglück

Westlich der käuflichen Werft befinden sich mehrere Anlegestellen im Wasser. Eine davon hat ein Dach. Fahren Sie von diesem Anlegesteg aus ein paar Meter nach Süden und schon können Sie einen versunkenen, blauen Öltanker bewundern.

Bernd Gröschel

Ein Original-Easteregg

Rockstar wünscht fröhliche Ostern: Westlich der Prawn-Island-Brücke befindet sich das VCN-Gebäude. Die Tür auf der Südseite führt Sie direkt auf das Dach. Laufen Sie hinauf zum Heliport. Hinter dem Hubschrauber sehen Sie die Fensterfront des Nachbarhauses. Wenn Sie mit einem gewagten Sprung in das rechte Fenster hopsen, gelangen Sie in einen geheimen Raum, in dem sich ein richtiges Easteregg versteckt.

Klaus Biermann

Die fröhliche Möwenjagd

Um die Statistik „Abgeschossene Möwen“ freizuschalten, müssen Sie sich in der Nähe des Leuchtturms auf einen Felsen stellen. Nach kurzer Zeit werden Sie feststellen, dass etliche Möwen über das Wasser flitzen. Mit dem Scharfschützengewehr und einem ruhigen Händchen sollte es kein Problem sein, die Schreihälse vom Himmel zu holen. Pro abgeschossene Möwe gibt es einen Eintrag in der Statistik.

Matthias Hahn

Interessante Geschäfte

In Vice City gibt es etliche Shops, die einen Besuch wert sind. Hier eine Auflistung der skurrilsten Läden:

Vice City Death-Center

Das Bestattungsunternehmen befindet sich südlich vom Pizza-Restaurant in Little Haiti. Neben einigen Kuriositäten im Schaufenster ist das Skelett in der Grube hinter dem Haus besonders interessant.

Olli Kranz

Metzgerei

Ein Stückchen weiter südlich des Death-Centers befindet sich eine Metzgerei. Es lohnt sich, einen Blick in das fein dekorierte Schaufenster zu werfen. Neben etlichen ekelhaften Fleischstücken befindet sich ein Karton mit menschlichen Organen. Pfui!

Olli Kranz

Spielautomaten

In der Kaufman-Taxi-Zentrale und im Pizza-Restaurant von Little Havana befinden sich die Spielautomaten, von denen im Radio immer die Rede ist. Leider kann man nicht mit den Automaten spielen.

Tina Hölzel

8-Balls-Bombenladen

Genau wie in Liberty City gibt es auch in Vice City eine 8-Ball-Garage; Sie finden den Bombenladen in einem großen Hinterhof in Vice Port. Für einen kleinen Obolus baut Ihnen 8-Ball eine stattliche Bombe in Ihre Karre. Jetzt müssen Sie Ihr geladenes Gefährt nur noch günstig parken und mit dem Fernzünder in die Luft jagen – auf diese Weise kann man kleine Bandenversammlungen im Nu auflösen.

Gerd Höller

Der Waffenschieber Phil Cassidy

Der patriotische Alkoholiker ist die absolute Nummer 1 in Sachen großkalibrige Waffen. Um mit dem Pyromanen in Kontakt zu treten, müssen Sie die Missionen des Malibu Clubs absolvieren. Nach dem Coup meldet sich Cassidy bei Ihnen. Nachdem Sie die folgenden zwei Missionen erledigt haben, können Sie jederzeit zu Phil's Place fahren und einkaufen. In seinem Angebot finden sich ferngezündete Granaten, die Minigun, M60 und der Raketenwerfer.

Arnie

Candy Suxxx

Schauen Sie sich nach den anregenden Filmstudio-Missionen mal genauer im Hotelzimmer und im Büro des Vercetti Estate um. Poster des Filmsternchens schmücken ab jetzt die vormals tristen Wände und auf dem Tisch liegen anspruchsvolle Aktfotografien.

Andreas Teuchert

Kohle auf dem Bett

Nach dem Coup in der Bank hortet Tommy seine Beute im Hotelzimmer. Ein Koffer und einige Notenbündel liegen quer über das Bett verstreut.

René Töpper

Scharfe Beleuchtung

Stellen Sie sich auf die kleine Brücke nordwestlich vom Malibu Club. Warten Sie, bis es 23 Uhr schlägt und schauen Sie nach Osten. Witzigerweise haben die Bewohner des Hochhauses beim Malibu Club die Leuchten so eingeschaltet, dass Ihnen ein riesiges Phallussymbol entgegenprangt. Um Punkt 12 hat der Spuk sein Ende.

Silva

Parkuhren bringen Bares

Eine besonders einfache und anscheinend legale Möglichkeit, an Geld heranzukommen, sind die Parkuhren in Downtown. Fahren Sie die Dinger einfach über den Haufen und sammeln Sie die Geldbündel ein. Sobald sich sämtliche Parkometer in der Horizontale befinden, müssen Sie nur einmal um den Block fahren und schon sind die Teile wieder aufgestellt worden. Mit diesem Trick haben Sie schnell das nötige Kleingeld für eine sehr gute Ausrüstung zusammen.

Helmut Snoed

Stilvolle Swimmingpools

Rockstar-Pool

Fahren Sie vom Vercetti Estate auf Starfish Island aus Richtung Westen. Nach etwa 300 Metern entdecken Sie auf der rechten Straßenseite eine weiße Villa, neben der ein Banshee steht. Gehen Sie an dem Auto vorbei um das Haus herum. Auf der Rückseite finden Sie einen Swimmingpool in Form des Rockstar-Logos.

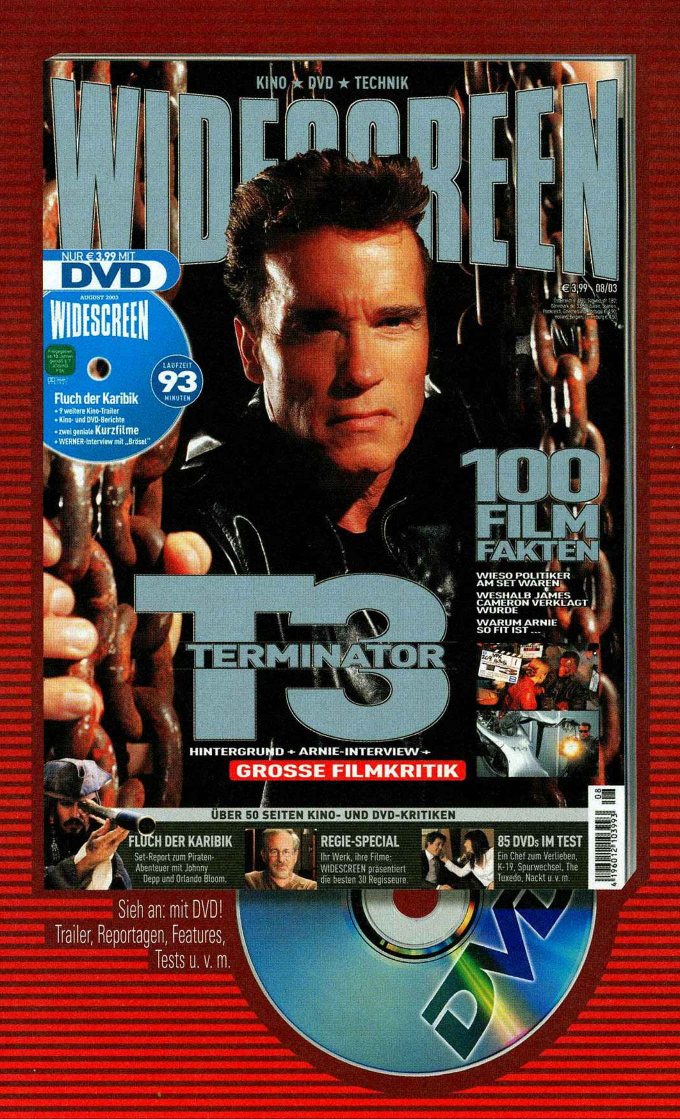
Gunther Drechsler

Bikini-Pool

Gerade aus der Luft genießt man oftmals die schönsten Aussichten auf Vice City. So auch in diesem Fall. Fliegen Sie mit einem Hubschrauber von Norden her auf Starfish Island zu. Kurz bevor Sie die Insel erreichen, sehen Sie einen Pool, der sich bei näherem Hinsehen als äußerst pfiffig erweist. Der Pool hat die Form eines Frauenkörpers, der nur mit einem knappen Bikini bekleidet ist. Vom Sprungturm sind die Aussichten auch nicht schlecht.

Fabian Kupfer

DIE WELT DES FILMS HAT VIELE SEITEN.



Sieh an: mit DVD!
Trailer, Reportagen, Features, Tests u. v. m.

JETZT NEU: DAS GROSSE MAGAZIN FÜR FILMFANS. ||| MIT KINO, DVD, TECHNIK UND MEHR. ||| AB SOFORT FÜR NUR 3,99 EURO MIT DVD.

ideenhaus muc

PREISWERT & SCHNELL & ZU



Bestelltelefon 01805-905040

Bestellfax 01805-905020

GRAFIKKARTEN - AGP

ASUS	MB / Chip	€
V9520 Magic/T +TV-out	128-DD / GF FX5200	79,-
V9520/TD +TV-out+DVI	128-DD / GF FX5200	99,-
V9560/TD +TV-out+DVI	128-DD / GF FX5600	189,-
V9560/TD +TV-out+DVI	256-DD / GF FX5600	219,-
V9560 Ultra/TD +TV-out+DVI	128-DD / GF FX5600U	259,- L
V9950/TD +TV-out+DVI	128-DD / GF FX5900	399,-
V9950 Ultra/TD +TV-out+DVI	256-DD / GF FX5900U	529,- L

SAPPHIRE	MB / Chip	€
9200 +TV-out+DVI	128-DD / Rad. 9200	79,-
9500 +TV-out+DVI	128-DD / Rad. 9500	169,-
9600 +TV-out+DVI	128-DD / Rad. 9600	129,-
9600 +TV-out+DVI	256-DD / Rad. 9600	139,-
9600 Pro +TV-out+DVI	128-DD / Rad. 9600 Pro	179,-
9600 Pro U.E. +TV-out+DVI	128-DD / Rad. 9600 Pro	219,-
9700 Pro AIW +VIVO+DVI	128-DD / Rad. 9700 Pro	449,-
9800 Pro +TV-out+DVI	128-DD / Rad. 9800 Pro	429,-
9800 Pro +TV-out+DVI	256-DD / Rad. 9800 Pro	529,-
9800 Pro U.E. +TV-out+DVI	128-DD / Rad. 9800 Pro	479,-
9800 Pro U.E. +TV-out+DVI	256-DD / Rad. 9800 Pro	579,-

SPARKLE	MB / Chip	€
SP7228PT Platinum +DVI	128-DD / GF4 Ti4200-8X	159,-
SP8831DV +VIVO+DVI	128-DD / GF FX5600	154,-
SP8831DT +TV-out+DVI	256-DD / GF FX5600	159,-
SP8831DV +VIVO+DVI	256-DD / GF FX5600	169,-
SP8834T +TV-out	128-DD / GF FX5200	77,-
SP8834DT +TV-out+DVI	128-DD / GF FX5200	84,-
SP8834U +TV-out+DVI	128-DD / GF FX5200U	149,-
SP8835PT Platinum +DVI	128-DD / GF FX5900	399,-

GV-R9600 Pro

GIGABYTE Grafikkarte

- ATI Radeon 9600 Pro Chip
- 128 MB DDR-RAM
- 400 MHz Chiptakt
- 600 MHz RAM-Takt
- AGP 8x
- TV-Out, DVI
- retail

189,-

MSI	MB / Chip	€
G4Ti4600-TD8X +TV-out+DVI	128-DD / GF4 Ti4800	179,-
G4Ti4600-VTD8X +VIVO	128-DD / GF4 Ti4600-8X	189,-
FX5200-TDR * +TV-out+DVI	128-DD / GF FX5200	99,-
FX5600-TD +TV-out+DVI	128-DD / GF FX5600	169,-
FX5600-TD256 +TV-out+DVI	256-DD / GF FX5600	199,-
FX5600-VTDR * +VIVO	256-DD / GF FX5600	214,-
FX5800-TD8X +TV-out+DVI	128-DD / GF FX5800	349,-
FX5900-TD +TV-out+DVI	128-DD / GF FX5900	419,-
FX5900-VTD +VIVO+DVI	128-DD / GF FX5900	429,-
FX5900 Ultra-VTD +VIVO	256-DD / GF FX5900U	549,-

* inkl. Fernbedienung

GAINWARD	MB / Chip	€
GF4 Ultra/650-8X XP GS	128-DD / GF4 Ti4200-8X	139,-
FX Pro/680 +TV-out+DVI	256-DD / GF FX5200	114,-
FX Ultra/760 +VIVO+DVI	128-DD / GF FX5600	149,-
FX Ultra/780 +TV-out	256-DD / GF FX5600U	179,-
FX Ultra/1200 XP GS	128-DD / GF FX5900	499,-
FX Ultra/1600 XP GS +VIVO	256-DD / GF FX5900U	639,-
CoolFX Ultra/1600 XP GS	256-DD / GF FX5900U	849,-

inkl. Wasserkühlung, FireWire- u. 5.1 Soundkarte, Headset

GIGABYTE	MB / Chip	€
GV-R9200 +TV-out+DVI	128-DD / Rad. 9200	89,-
GV-R9200 +VIVO+DVI	128-DD / Rad. 9200	99,-
GV-R9600 Pro +TV-out+DVI	128-DD / Rad. 9600 Pro	189,-
GV-R9800 Pro +TV-out+DVI	128-DD / Rad. 9800 Pro	399,-
GV-R9800 Pro +TV-out+DVI	256-DD / Rad. 9800 Pro	499,-

LEADTEK	MB / Chip	€
A310 TD MV +VIVO+DVI	128-DD / GF FX5600	154,-
A310 Ultra TD MV +VIVO+DVI	128-DD / GF FX5600U	199,-
A340 T +TV-out	64-DD / GF FX5200	69,-
A340 TDH +TV-out+DVI	128-DD / GF FX5200	89,-
A340 Ultra TD MV +VIVO	128-DD / GF FX5200U	159,-

CLUB3D	MB / Chip	€
9200 +TV-out+DVI	256-DD / Rad. 9200	99,-
9600 +TV-out+DVI	128-DD / Rad. 9600	139,-
9600 Pro +TV-out	128-DD / Rad. 9600 Pro	179,-
9800 +TV-out+DVI	128-DD / Rad. 9800	329,-
9800 Pro +TV-out+DVI	128-DD / Rad. 9800 Pro	379,-
9800 Pro +TV-out+DVI	256-DD / Rad. 9800 Pro	529,-

TERRATEC	MB / Chip	€
Mystify 5200 +TV-out+DVI	128-DD / GF FX5200	84,-
Mystify 5800 +TV-out+DVI	128-DD / GF FX5800	329,-
Mystify 5900 Ultra +VIVO	256-DD / GF FX5900U	579,-

CPU & RAM

Preise sind Tagespreise!

CPU

INTEL			GHz	tray	in-a-box
Celeron® (FC2)		256	1,3	49,-	54,-
Celeron® (FC2)		256	1,4		69,-
Celeron® (So478)		128	1,8	64,-	69,-
Celeron® (So478)		128	2,0	74,-	79,-
Celeron® (So478)		128	2,2	79,-	84,-
Celeron® (So478)		128	2,3	84,-	89,-
Celeron® (So478)		128	2,4	89,-	99,-
Celeron® (So478)		128	2,5	99,-	104,-
Celeron® (So478)		128	2,6	114,-	119,-
P4 (So478)	533	512	2,4	179,-	194,-
P4 (So478)	800	512	2,4	189,-	199,-
P4 (So478)	800	512	2,6	239,-	249,-
P4 (So478)	533	512	2,66	209,-	219,-
P4 (So478)	533	512	2,8	279,-	289,-
P4 (So478)	800	512	2,8	299,-	309,-
P4 (So478)	800	512	3,0	439,-	459,-
P4 (So478)	533	512	3,06	409,-	439,-
P4 (So478)	800	512	3,2	689,-	719,- L
Xeon™ (So604)	533	512	2,66		339,-
Xeon™ (So604)	533	512	2,8		409,-
Xeon™ (So604)	533	512	3,06		569,-

AMD		GHz	tray	PIB
Athlon™	133	1,33	54,-	
Athlon™ XP 1800+	Tho.	1,53	64,-	69,-
Athlon™ XP 2000+	Tho.	1,66	69,-	79,-
Athlon™ XP 2200+	Tho.	1,8	74,-	89,-
Athlon™ XP 2400+	Tho.	2,0	89,-	99,-
Athlon™ XP 2500+	Bar.	1,83	94,-	104,-
Athlon™ XP 2600+	333	2,08	104,-	114,-
Athlon™ XP 2700+	333	2,16	139,-	154,-
Athlon™ XP 2800+	Bar.	2,08	184,-	199,-
Athlon™ XP 3000+	Bar.	2,16	269,-	289,-
Athlon™ XP 3200+	Bar.	2,2	389,-	509,-
Opteron™ 240 (So940)		1,4		349,-
Opteron™ 242 (So940)		1,6		799,-
Opteron™ 244 (So940)		1,8		899,-

RAM

KINGSTON ValueRAM					€
DIMM	128 MB	SDRAM	133-222	CL2	22,-
DIMM	256 MB	SDRAM	133-222	CL2	39,-
DIMM	512 MB	SDRAM	133-222	CL2	74,-
DIMM	1,0 GB	SDRAM	133	CL3	279,-
DIMM	256 MB	DDR	266	CL2	48,-
DIMM	512 MB	DDR	266	CL2	89,-
DIMM	256 MB	DDR	333	CL2,5	48,-
DIMM	512 MB	DDR	333	CL2,5	89,-
DIMM	256 MB	DDR	400	CL2,5	69,-
DIMM	512 MB	DDR	400	CL2,5	134,-
DIMM	256 MB	DDR	400-344	CL3	54,-
DIMM	256 MB	DDR	400-333	CL3	56,-
DIMM	256 MB	DDR	400-232	CL2	69,-

GeIL			MHz FSB		€
DIMM	256 MB	DDR	333	Value	49,-
DIMM	256 MB	DDR	333	Ultra	69,-
DIMM	512 MB	DDR	333	Value	94,-
DIMM	512 MB	DDR	333	Ultra	124,-
DIMM	256 MB	DDR	400	Value	54,-
DIMM	256 MB	DDR	400	Golden Dragon	69,-
DIMM	512 MB	DDR	400	Value	104,-
DIMM	512 MB	DDR	400	Golden Dragon	124,-
DIMM	256 MB	DDR	433	Golden Dragon	79,-
DIMM	512 MB	DDR	433	Golden Dragon	149,-
DIMM	256 MB	DDR	466	Platinum	89,-
DIMM	512 MB	DDR	466	Platinum	179,-
DIMM	2x 256 MB	DDR	400 *	Golden Dragon	129,-
DIMM	2x 512 MB	DDR	400 *	Golden Dragon	249,-
DIMM	2x 256 MB	DDR	433 *	Golden Dragon	154,-
DIMM	2x 512 MB	DDR	433 *	Golden Dragon	284,-
DIMM	2x 256 MB	DDR	466 *	Golden Dragon	184,-
DIMM	2x 512 MB	DDR	466 *	Golden Dragon	319,-
DIMM	2x 256 MB	DDR	500 *	Golden Dragon	199,-
DIMM	2x 512 MB	DDR	500 *	Golden Dragon	349,-

* Doppelpack, speziell für Dual Channel

MAINBOARDS

K7NCR18D-PRO

LEADTEK Mainboard

- NVIDIA® nForce2 Ultra 400 Chipsatz
- Sockel A, FSB 400
- 3x DDR400
- 2x U-133
- AGP 8x, 4x PCI
- 2x USB2.0
- 2x FireWire
- 5.1-Sound & LAN

99,-

ASUS	Sockel-Chip	RAM	€
A7V8X-MX (µATX, S, V, L)	A-KM400	D	79,-
A7V600(S, GL, R)	A-KT600	D	99,- L
A7S333 (S)	A-745	D	59,-
A7N266-VM SE (µATX, S, V, L)	A-nForce	D	69,-
A7N8X-X (S, L)	A-nForce2	D	84,-
A7N8X (S, L)	A-nForce2	D	94,-
A7N8X Deluxe (S, L, F, sA)	A-nForce2	D	119,-
SK8N (L, F, sA, R)	940-nForce3	D*	239,-
P4SDX (S, L)	478-655	D	79,-
P4XP-X (S, L)	478-845D	S/D	59,-
P4B533 (S)	478-845E	D	74,-
P4PE Black Pearl (S, L)	478-845PE	D	159,-
schwarze Platine, inkl. 32 MB USB-Stick			
P4P8X (S, GL)	478-865P	D	109,-
P4P800 Deluxe (S, GL, F, sA, R)	478-865PE	D	154,-
P4C800 Deluxe (S, GL, F, sA)	478-875P	D+	199,-
P4C800-E Deluxe (S, GL, F, sA, R)	478-875P	D+	219,-

ABIT	Sockel-Chip	RAM	€
NF7 (S, L)	A-nForce2	D	89,-
NF7-SL 2.0 (S, L, F)	A-nForce2	D	109,-
NF7-S 2.0 (S, L, F)	A-nForce2	D	114,-
IS7 (S, L, F, sA)	478-865PE	D	119,-
IC7-G (S, GL, F, sA)	478-875P	D+	189,-

ELITEGROUP	Sockel-Chip	RAM	€
K7VTA3 Rev. 5 (S, L, F, R)	A-KT333	D	57,-
L7VTA (S, L, F, R)	A-KT400	D	69,-
K7S5A Pro (S)	A-735	S/D	34,-
K7S5A Pro (S, L)	A-735	S/D	39,-
L4S8A2 (S, L, F)	478-648	D	59,-
L4IPEA2 (S, L)	478-845PE	D	69,-

SHUTTLE	Sockel-Chip	RAM	€
AK32E (S)	A-KT266A	S/D	54,-
AK38N (S, L)	SoA-KT333	D	59,-
AK39N (S, L)	A-KT400	D	69,-
AN35N Ultra (S, L)	A-nForce2	D	89,-
AN35N 400 (S, L)	A-nForce2	D	79,-

Bei allen Mainboards geben wir die verwendbaren Speicherbausteine an (siehe Spalte „RAM"):
S : SD-RAM   + : auch ECC
D : DDR-RAM   * : nur ECC Registered
R : RD-RAM   R32 : 32 Bit RD-RAM

MSI	Sockel-Chip	RAM	€
KM2M Combo-L (µATX, S, V, L)	A-KM266	S/D	59,-
KT2 Combo-L (S, L)	A-KT266A	S/D	49,-
KT3V-L (S, L)	A-KT333	D	64,-
KT4V-L (S, L)	A-KT400	D	69,-
KT4A Ultra (S)	A-KT400A	D	79,-
KT4A Ultra-FISR (S, GL, F, B, sA)	A-KT400A	D	119,-
KT6 Delta-FIS2R (S, GL, F, sA, R)	A-KT600	D	139,- L
K7N2 Delta-L (S, L)	A-nForce2	D	87,-
K7N2 Delta-IL (S, L, F)	A-nForce2	D	89,-
K7N2 Delta-ILSR (S, L, F, sA)	A-nForce2	D	114,-
K7N2G-L (S, V, L)	A-nForce2	D	109,-
K7N2G-ILSR (S, V, L, F, sA)	A-nForce2	D	139,-
845 Ultra-C (S)	478-845D	D	39,-
845E Max2-LR (S, L, R)	478-845E	D	84,-
845PE Max3 (S)	478-845PE	D	94,-
845PE Max3-SR (S, sA)	478-845PE	D	104,-
845GE Max-L (S, V, L)	478-845GE	D	89,-
865P Neo-L (S, L)	478-865P	D	99,-
865PE Neo-L (S, L)	478-865PE	D	109,-
865PE Neo2-FIS2R (S, GL, F, sA)	478-865PE	D	169,-
865G Neo2-LS (S, V, L)	478-865G	D	129,-
875P Neo-FIS2R (S, GL, F, sA)	478-875P	D+	189,-
GNB Max2-L (S, L)	478-E7205	D+	79,-

EPOX	Sockel-Chip	RAM	€
EP-8K9A9I (S, L)	A-KT400A	D	84,-
EP-8KRA2+ (S, L, F, sA, R)	A-KT600	D	109,-
EP-8RDA+ (S, L, F)	A-nForce2	D	99,-
EP-8RDA3+ (S, L, F)	A-nForce2	D	114,-
EP-8RGA+ (S, V, L, F)	A-nForce2	D	134,-
4PCA3+ (S, GL, R)	478-875P	D+	174,-

GIGABYTE	Sockel-Chip	RAM	€
7VT600-L (S, L)	A-KT600	D	79,-
7DPXDW+ (D, S, L, R)	A-760MPX	D+	259,-
7N400L1 (S, L)	A-nForce2	D	89,-
7N400VL (S, V, L)	A-nForce2	D	109,-
7N400 Pro (S, L, F, R)	A-nForce2	D	129,-
7NNXP (S, GL, F, R)	A-nForce2	D	189,-
8PE800 Ultra (S, GL, F, sA, R)	478-845PE	D	109,-
8IPE1000 (S)	478-865PE	D	109,-
8PENXP (S, GL, F, R)	478-865PE	D	189,-
8IK1100 (S, L, F, sA)	478-875P	D+	149,-
8KNXP (S, GL, F, sA)	478-875P	D+	209,-

LEADTEK	Sockel-Chip	RAM	€
K7NCR18DM (µATX, S, L)	A-nForce2	D	79,-
K7NCR18D (S, L)	A-nForce2	D	84,-
K7NCR18D-PRO (S, L, F)	A-nForce2	D	99,-
K7NCR18G-PRO (S, V, L, F)	A-nForce2	D	119,-
K7NCR18GM (µATX, S, V, L)	A-nForce2	D	99,-
K7NCR18G-PRO-II (S, V, L, F, sA)	A-nForce2	D	139,-

ASROCK	Sockel-Chip	RAM	€
K7VT2 (S, L)	A-KT266A	S/D	39,-
K7VM2 (µATX, S, V, L)	A-KM266	S/D	54,-
K7S8X (S, L)	A-746FX	D	49,-
K7S8XE (S, L)	A-748	D	59,-
M266A (µATX, S, V, L)	478-P4M266A	S/D	47,-
X533 (S, L)	478-P4X266E	S/D	44,-
GE Pro-HT (µATX, S, V, L)	478-651	S/D	59,-
P4I45D (S, L)	478-845D	S/D	54,-
P4I45G (µATX, S, V, L)	478-845G	S/D	74,-

Bei allen Mainboards geben wir die entsprechenden Ausstattungsmerkmale (onboard) mit folgenden Abkürzungen an:
S : Sound   L : LAN   FW : FireWire
V : VGA   R : RAID

PC-GEHÄUSE

AVANCE	Farbe	Tower	Netzteil	€
B031	grau	Midi	--	47,-
B031	schwarz	Midi	--	49,-
B031 Titanium	schwarz	Midi	--	64,-

AOPEN	Farbe	Tower	Netzteil	€
HQ95A	grau	Desktop	250 W	67,-
H600A	grau	Midi	300 W	89,-
H600B	schwarz	Midi	350 W	109,-
A600A Aluminium	blau	Midi	350 W	179,-
QF50A	schwarz	Midi	300 W	54,-
QF50C	grau	Midi	300 W	52,-

CASETEK	Farbe	Tower	Netzteil	€
C-1018 WM	grau	Midi	--	64,-
C-1018 BM	schwarz	Midi	--	64,-
C-1018 SM	silber	Midi	--	69,-
C-1019 SA	silber	Midi	--	119,-

MSI Barebone	Chip	Sockel	€
Hermes 650 schwarz	SiS650	So478	139,-
2x DDR-Sockel, 2x PCI, 1x 5,25", 2x 3,5"			
Hermes 651	SiS651	So478	159,-
2x DDR-Sockel, 2x PCI, 1x 5,25", 2x 3,5"			
Hermes 845GL-P schwarz	845GL	So478	169,-
2x DDR-Sockel, 2x PCI, 1x PCMCIA, 1x 5,25", 2x 3,5"			
Hermes 845GV	845GV	So478	174,-
2x DDR-Sockel, 2x PCI, 1x 5,25", 2x 3,5"			

SHUTTLE Barebone	Chip	Sockel	€
SK41G	VIA KM266	SoA	199,-
2x DDR-Sockel, 1x PCI, 1x AGP, 1x 5,25", 2x 3,5"			
SN41G2	nForce2	SoA	299,-
2x DDR-Sockel, 1x PCI, 1x AGP, 1x 5,25", 2x 3,5"			
SS51G	SiS651	So478	239,-
2x DDR-Sockel, 1x PCI, 1x 5,25", 2x 3,5"			
SB51G	i845G	So478	259,-
2x DDR-Sockel, 1x PCI, 1x AGP, 1x 5,25", 2x 3,5"			

L = Zum Zeitpunkt der Drucklegung konnte die Verfügbarkeit dieser Produkte nicht sichergestellt werden.

UHR TELEFONISCH ERREICHBAR:

VERLASSIG & RUND UM DIE

www.alternate.de

24-Stunden Bestellannahme

Adresse
Philipp-Reis-Straße 9
35440 Linden

Shopzeiten
Montag-Freitag 10-20 Uhr
Samstag 9-16 Uhr

GAMES

Top Ten	€
Colin McRae Rally 3.0	44,-
Die Sims - Megastar	29,-
Enter the Matrix	54,-
F1 Challenge 99 - 02	39,-
Neverwinter Nights - Der Schatten von Undernzit (Add On)	29,-
Planetside	49,-
Raven Shield	49,-
Star Trek - Elite Force II	44,-
Tomb Raider - Angel of Darkness	44,-
Warcraft III - Frozen Throne (Add On)	27,-

Action	€	
Battlefield 1942	44,-	
Battlefield 1942 - Secret Weapons of World War II (Add On)	29,-	L
Battlefield 1942: The Road to Rome (Add On)	16,-	
Breed	49,-	L
Counterstrike - Condition Zero	29,-	L
Das Ding - John Carpenter	39,-	
Delta Force - Black Hawk Down	44,-	
Enter the Matrix	54,-	
GTA - Vice City	49,-	
Half-Life - Generation V3	29,-	
I.G.I. 2 - Covert Strike	44,-	
Indiana Jones und die Legende der Kaisergruft	49,-	
James Bond 007 - Nightfire	44,-	
Metal Gear Solid 2	44,-	
New World Order	34,-	
No one lives forever 2	44,-	
Ravenshield (Tom Clancy's Rainbow Six)	29,-	
Serious Sam Gold	19,-	
Splinter Cell (Tom Clancy)	43,-	
Star Trek - Elite Force II	44,-	
Stirb langsam - Nakatomi Plaza	34,-	
Unreal 2 - The Awakening	49,-	
Vietcong	44,-	
Will Rock	29,-	

Battlefield 1942
Secret Weapons of World War II
(Add On)
Action
29,- Jetzt vorbestellen!
Abb. symbolisch

Strategie	€
Age of Empires II - Gold Edition	27,-
Age of Mythology	49,-
American Conquest	49,-
Anno 1503	49,-
Black + White	24,-
Black + White - Insel der Kreaturen (Add On)	19,-
Blitzkrieg	49,-
Desperados (BILD Hit Games)	14,-
Die Sims - Hot Date	24,-
Die Sims - Megastar	29,-
Die Sims - Party ohne Ende	19,-
Die Sims - Tierisch gut drauf	24,-
Die Sims - Urlaub total	24,-
Die Sims - Deluxe Edition	49,-
Empire Earth	29,-
Empire Earth - Zeitalter der Eroberungen (Add On)	29,-
Gefeuert, dein letzter Tag	18,-
Mall Tycoon	9,-
Medieval - Total War	39,-
Medieval - Viking Invasion	24,-
Napoleon	29,-
Praetorians	49,-
Rise of Nations	49,-
Rollercoaster Tycoon (BILD Hit Games)	14,-
Soldiers of Anarchy	39,-
Stronghold Deluxe	17,-
Warcraft III	39,-
Warcraft III - Frozen Throne (Add On)	27,-
Zoo Tycoon 1.0	29,-
Zoo Tycon Dino Digs 1.0 (Add On)	29,-
Zoo Tycoon Marine Mania (Add On)	25,-

Über 400 weitere Titel finden Sie auf unserer Homepage.
WL: White Label

Rollenspiel & Adventures	€	
Anarchy Online - Shadowlands	29,-	L
Anarchy Online - The Notum Wars	19,-	
Baldurs Gate II WL	19,-	
Diabolo II - Gold	19,-	
Divine Divinity	49,-	
Double Pack: Icewind Dale WL + Art of Magic WL	16,-	
Dungeon Siege	44,-	
Gothic II	44,-	
Grom... Terror in Tibet	44,-	
Icewind Dale 2	44,-	
Morrowind dt.	44,-	
Morrowind - Tribunal dt. (Add On)	29,-	
Neocron	44,-	
Neverwinter Nights	34,-	
Neverwinter Nights - Der Schatten von Undernzit (Add On)	29,-	
Sea Dogs 2	44,-	L

Counterstrike
Condition Zero
Action
Jetzt vorbestellen!
29,-

Sport & Simulation	€	
Anstoss 4	49,-	
Colin McRae Rally 3.0	44,-	
Crime Scene Investigation (CSI)	29,-	L
Downtown Run	29,-	
DTM Race Driver	49,-	
EA Sports Bundle	39,-	
F1 2002	54,-	
F1 Challenge 99 - 02	39,-	
FIFA 2003	44,-	
Flight Simulator Professional 2002	59,-	
Flight Simulator 2002	54,-	
IL2 - Forgotten Battles	44,-	
IL2 - Sturmovik	14,-	
Madden NFL 2003	44,-	
Moto GP 2 - Ultimate Racing Technology	44,-	
Nascar Racing 2003	29,-	
Need For Speed - Hot Pursuit 2	44,-	
Pro Train 2	24,-	
Rallisport Challenge	49,-	
Silent Hunter 2	19,-	
Sim City 4	49,-	
Train Simulator	34,-	

Spielekonsolen

SONY Playstation 2	€
Playstation 2 Konsole	199,-
James Bond 007 Agent im Kreuzfeuer	59,-
Splinter Cell (Tom Clancy)	59,-
Rayman 3	44,-
Fifa 2003	59,-
Need For Speed Hot Pursuit 2	59,-
Die Sims	59,-

MICROSOFT XBOX	€
Xbox Konsole	199,-
Rayman 3	49,-
Morrowind	59,-
Street Hoops	54,-
Tony Hawk Pro Skater 4	64,-
Splinter Cell (Tom Clancy)	64,-
Superman - The Man of Steel	59,-

Tomb Raider
The Angel of Darkness
Action
44,-

L = Zum Zeitpunkt der Drucklegung konnte die Verfügbarkeit dieser Produkte nicht sichergestellt werden.



Entscheidende Augenblicke!

Besuchen Sie ALTERNATE gemeinsam mit MSI auf der Games Convention 2003 und informieren Sie sich über die aktuellen Trends zum Thema Gaming-Hardware.
In unserer großen Game-Arena stellen sich die Profis der Herausforderung* - für die Besten warten spannende Preise!

* Frei ab 16 Jahren. Wir empfehlen eine rechtzeitige Anmeldung zur Teilnahme vor Ort am Stand.



Link to the Future

Halle 3 / Stand F08

EINGABEGERÄTE

Joysticks & Co

Joysticks	Anschluss	€	
SAITEK ST100	GP	14,-	
SAITEK ST330 Rumble	USB	29,-	
SAITEK X36F	GP	9,-	
SAITEK X45	USB	84,-	
SAITEK Cyborg 3D Gold	USB	37,-	
SAITEK Cyborg 3D Force	USB	69,-	
THRUSTMASTER Fox2 Pro	USB	34,-	
THRUSTMASTER Fox2 Pro Shock	USB	44,-	
THRUSTMASTER Afterburner FFB	USB	89,-	
LOGITECH WingMan Attack 2	USB	21,-	
LOGITECH Cordless Freedom 2.4	USB	64,-	
MS SideWinder Precision 2	USB	34,-	
MS SideWinder Force Feedback 2	USB	59,-	

Gamepads	Anschluss	€	
SAITEK PC Dash 2	USB	12,-	
SAITEK P2500 Rumble	USB	29,-	
SAITEK P3000 Wireless	USB	49,-	
LOGITECH WingMan Precision	USB	12,-	
LOGITECH WingMan Action	USB	21,-	
LOGITECH WingMan Rumblepad	USB	29,-	
LOGITECH WM Cordless Rumblepad	USB	39,-	
TERRATEC Mystify Claw	USB	44,-	L
THRUSTMASTER 360 Modena	USB	34,-	

Lenkräder	Anschluss	€	
THRUSTMASTER Freestyle Bike PC	USB	39,-	
THRUSTMASTER 360 Modena Spider	USB	59,-	
THRUSTMASTER 360 Modena Pro	USB	69,-	
THRUSTMASTER F1 FFB	USB	179,-	
LOGITECH WM Formula Force GP	USB	64,-	
LOGITECH Momo Racing Force	USB	119,-	L
SAITEK R100	GP	44,-	
SAITEK R440	USB	79,-	

Tastaturen

LOGITECH	Anschluss	€
Internet Navigator SE	PS/2 u. USB	39,-
Cordless Desktop Deluxe	PS/2 u. USB	49,-
Cordless Desktop Deluxe Optical	PS/2 u. USB	59,-
Cordless Desktop Navigator	PS/2 u. USB	69,-
Cordless Desktop Comfort	PS/2 u. USB	94,-
Cordless Desktop MX	PS/2 u. USB	119,-

MICROSOFT	Anschluss	€
Internet Keyboard	PS/2	24,-
Multimedia Keyboard	PS/2	29,-
Wireless Optical Desktop	USB	79,-
Wireless Optical Desktop ICE	USB	89,-
Wireless Optical Desktop Pro	USB	99,-
WL Optical Desktop Bluetooth	USB	149,-

Diverse	Anschluss	€
Standard	PS/2	6,-
SHARKOON Luminous Keyboard	PS/2	39,-
GETT KL7410 für Linkshänder	PS/2	99,-

Mäuse

MICROSOFT	Anschluss	€
Wheel Mouse Optical black	PS/2 u. USB	24,-
IntelliMouse Optical 1.1 SB	PS/2 u. USB	24,-
IntelliMouse Optical 1.1	PS/2 u. USB	34,-
IntelliMouse Explorer 3.0	PS/2 u. USB	39,-
Optical Mouse blue	PS/2 u. USB	29,-
Optical Mouse red	PS/2 u. USB	29,-
Wireless Optical Mouse black	PS/2 u. USB	44,-
Wireless Optical Mouse blue	PS/2 u. USB	44,-
Wireless Optical Mouse ICE	PS/2 u. USB	49,-
Wireless IntelliMouse Explorer	USB	54,-
Wireless IntelliMouse Explorer BT	USB	89,-

LOGITECH	Anschluss	€
MX300 Optical Mouse	PS/2 u. USB	34,-
MX500 Optical Mouse	PS/2 u. USB	44,-
MX700 Cordless Optical Mouse	PS/2 u. USB	69,-
CI MouseMan Wheel OEM	PS/2 u. USB	27,-
Cordless Mouse Optical	PS/2 u. USB	44,-
Cordless Presenter Bluetooth	USB	199,-

Diverse	Anschluss	€
Standard	PS/2	4,-
SAITEK Optical Mouse Pro	USB	22,-
SAITEK Cordless Optical Mouse	USB	34,-
SHARKOON Luminous Mouse	PS/2	24,-
TERRATEC Mystify Razer 2100	USB	69,-

Mousepads	€	
COMPAD SpeedPad ALTERNATE Edition	15,-	
COMPAD SpeedPad (Gamer-Mousepad)	18,-	
COMPAD SpeedPad (transparent/farbig)	22,-	
FUNC sUrface 1030 (in versch. Farben)	27,-	
KRYPTEC X-Board V2	18,-	
RATPADZ Ratpad GS (Gamer-Mousepad)	20,-	
Mousebungee V2 (Kabelhalterung)	19,-	

Cordless MX700
LOGITECH Maus

- optische Abtastung (MX Optical Engine) mit sehr hoher Genauigkeit
- kabellose Übertragung
- 2 Cruise Control Scrolltasten
- Vor-/Zurück-Taste für schnelles Surfen
- Quick-Switch-Taste & Scrollrad
- PS/2 & USB

69,-

01805-905040 **

** € 0,12/Minute



FÜR HÄNDLER
Nur HÄNDLER wenden sich bitte mit Gewerbenachweis an: WAVE Computer
Fax: 06403 - 9050 4009

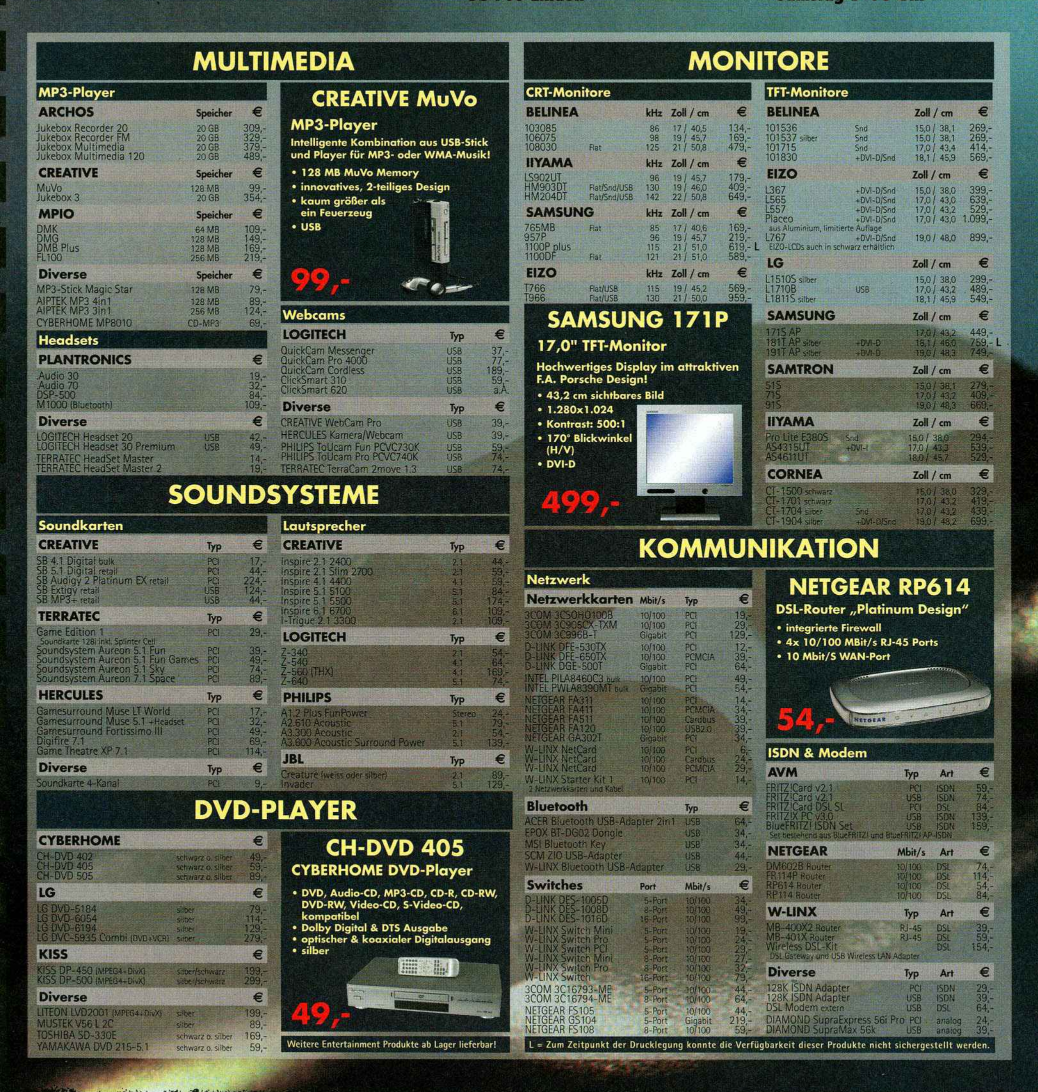
PREISWERT & SCHNELL & ZU

www.alternate.de

24-Stunden Bestellannahme

Adresse
Philipp-Reis-Straße 9
35440 Linden

Shopzeiten
Montag-Freitag 10-20 Uhr
Samstag 9-16 Uhr



UHR TELEFONISCH ERREICHBAR:

VERLASSIG & RUND UM DIE

Bestelltelefon
01805-905040

Bestellfax
01805-905020



CD-LAUFWERKE

CD-Laufwerke

CD-ROM ATAPI		bulk	Kit/ret.
52x	AOPEN CD-952E	18,-	
52x	ASUS CDS520		22,-
52x	LG GCR-8520B	19,-	
52x	LG GCR-8520B schwarz	21,-	
52x	LITEON LTN52x	19,-	
52x	MSI MS-8152	18,-	19,-
52x	MSI MS-8152 schwarz		19,-
52x	NEC CD-3002A	19,-	
52x	NEC CD-3002A schwarz	21,-	
52x	SAMSUNG SC-152AEBS	19,-	
52x	SAMSUNG SC-152AEBB schwarz	21,-	
52x	SONY CDU52x1	22,-	
52x	TEAC CD-552E	22,-	27,-
56x	AOPEN CD-956E		19,-

CD-Recorder

CD-RW ATAPI		bulk	Kit/ret.
24/48/48x	NEC NR-9300 schwarz	59,-	
24/48/48x	PLEXTOR PX-W4824TA	84,-	
24/52/52x	AOPEN CRW-5224	47,-	49,-
24/52/52x	AOPEN CRW-5224 schwarz	48,-	
24/52/52x	AOPEN Cameleon		54,-
24/52/52x	ASUS CRW-5224 schwarz		57,-
24/52/52x	LG GCE-8520B	54,-	59,-
24/52/52x	LITEON LTR-52246S		54,-
24/52/52x	MSI MS-8352	49,-	51,-
24/52/52x	PLEXTOR PX-W5224		94,-
24/52/52x	PLEXTOR PX-W5224 schwarz		94,-
24/52/52x	PHILIPS PBRW5224	49,-	
24/52/52x	SAMSUNG SW-252B	54,-	59,-
24/52/52x	SAMSUNG SW-252B schwarz	57,-	
24/52/52x	SONY CRX22xE1-10	54,-	
24/52/52x	SONY CRX220A1		59,-
24/52/52x	TEAC CD-W552E	57,-	62,-
24/52/52x	TEAC CD-W552E schwarz	59,-	
32/52/52x	PLEXTOR Premium (auch schwarz)		129,-
32/52/52x	TRAXDATA CDRW523252	52,-	57,-

CD-RW: schreiben CD-RW / schreiben CD-R / lesen CD;
CD-RW+DVD: schreiben CD-RW / schreiben CD-R / lesen CD / lesen DVD;
DVD-Recorder: wiederbeschreiben DVD / schreiben DVD / lesen DVD

CD-Recorder

CD-RW USB2.0		bulk	Kit/ret.
10/24/24x	PLEXTOR PX-S2410TU		189,-
10/24/40x	U224		79,-
12/24/40x	PHILIPS JR24CDRWK		129,-
24/40/40x	LITEON LXR-40243		109,-
24/48/48x	PLEXTOR PX-W4824TU		174,-
24/52/52x	AOPEN EHW5224U		94,-
24/52/52x	ASUS CRW-5224U		99,-
24/52/52x	TEAC CD-W552PUK		149,-

CD-RW+DVD ATAPI		bulk	Kit/ret.
10/20/40/12x	PLEXTOR PX-320A		129,-
10/32/40/12x	PHILIPS 3210	64,-	
10/32/40/12x	TOSHIBA SD-R1312	74,-	89,-
24/48/48/16x	LG GCC-4480B	74,-	79,-
24/48/48/16x	LITEON LTC-48		77,-
24/52/52/16x	SAMSUNG SM-352	84,-	89,-

CD-RW+DVD USB2.0		bulk	Kit/ret.
8/10/16/24x	ASUS SCB1608D +FW		169,-
10/32/40/12x	PHILIPS JR32DCRWK		249,-
12/24/24/ 8x	LITEON LSC-24081M		149,-

LITEON LTR-52246S
24/52/52x CD-RW

- ATAPI
- Smart-Burn
- Mount Rainier Ready
- 2.048 KB Cache
- schreibt 99 min CD-Rs
- retail inkl. Nero 5.5, 1 CD-R & 1 CD-RW

54,-

DVD-LAUFWERKE

DVD-Laufwerke

DVD-ROM ATAPI		bulk	Kit/ret.
16/40x	PIONEER DVD-120T	37,-	
16/40x	PIONEER DVD-120S	44,-	
16/40x	SONY DDU16xx	34,-	
16/48x	AOPEN DVD-1648LKY	34,-	37,-
16/48x	ASUS DVD-E616		44,-
16/48x	LG GRD-816xB	36,-	41,-
16/48x	LITEON XJ-HD16x OEM	37,-	39,-
16/48x	MSI MS-8216	32,-	34,-
16/48x	NEC DV-5800	29,-	44,-
16/48x	NEC DV-5800 schwarz	39,-	
16/48x	NEC DV-5800 Kit		47,-
16/48x	PANASONIC SR-8587/8	34,-	
16/48x	PLEXTOR PX-116A	42,- L	44,- L
16/48x	SAMSUNG SD-616	37,-	42,-
16/48x	SAMSUNG SD-616 schwarz	39,-	
16/48x	TEAC DV-516E	37,-	44,-
16/48x	TEAC DV-516E schwarz	39,-	
16/48x	TOSHIBA SD-M1712	34,-	44,-
16/50x	PHILIPS PCDV5016G	34,-	

TOSHIBA SD-M1712
16/48x DVD-ROM

- ATAPI
- bulk

34,-

DVD-Recorder

DVD+R/+RW ATAPI		bulk	Kit/ret.
2/ 4/ 8x	HP dvd300i		279,-
2/ 4/ 12x	NEC ND-1100A	169,-	
2/ 4/ 12x	NEC ND-1100A schwarz	169,-	
2/ 4/ 12x	PLEXTOR PX-504A		239,-
2/ 4/ 12x	PLEXTOR PX-504A schwarz		239,-
4/ 4/ 8x	AOPEN DRW4410Pro	169,-	179,-
4/ 4/ 8x	RICOH MP5240A-DP		199,-

DVD+R/+RW USB2.0		bulk	Kit/ret.
2/ 2/ 8x	AOPEN DVR2412U		199,-
2/ 4/ 12x	PLEXTOR PX504UF +FW		339,-

DVD-R/-RW ATAPI		bulk	Kit/ret.
1/ 2/ 10x	LG GMA-4020		149,-
1/ 2/ 12x	PANASONIC LF-D521		229,-
1/ 2/ 12x	TOSHIBA SD-R5002		149,-
2/ 4/ 12x	ASUS DRW-0402P		199,-
2/ 4/ 12x	PIONEER DVR-105	174,-	
2/ 4/ 12x	PIONEER DVR-A05		189,-
2/ 4/ 12x	TEAC DV-W50E	159,-	169,-

DVD-R/-RW USB2.0		bulk	Kit/ret.
2/ 4/ 8x	TEAC DV-W50PUK		249,-

DVD±R/±RW ATAPI		bulk	Kit/ret.
2/ 4/ 8x	SONY DWU10A	229,-	
2/ 4/ 12x	NEC ND-1300A	199,-	229,-
2/ 4/ 12x	NEC ND-1300A schwarz	199,-	
2/ 4/ 12x	PIONEER DVR-106	229,-	
2/ 4/ 12x	PIONEER DVR-A06		259,-
2/ 4/ 12x	TEAC DV-W50D	209,-	239,-
2/ 4/ 12x	TEAC DV-W50D schwarz	214,-	
2/ 4/ 12x	TRAXDATA RW1300A		249,-
4/ 4/ 12x	SONY DRU510A		329,-

DVD±R/±RW USB2.0 & FW		bulk	Kit/ret.
4/ 4/ 12x	SONY DRX510UL		479,-

FESTPLATTEN IDE/S-ATA

MAXTOR		GB	ms/Cache/UPM	€
6E030L0	U-133	30,0	10 / 2.048 / 7.200	59,-
2F040L0	U-133	40,0	12 / 2.048 / 5.400	64,-
6E040L0	U-133	40,0	10 / 2.048 / 7.200	69,-
6Y060L0	U-133	60,0	9 / 2.048 / 7.200	79,-
6Y080L0	U-133	80,0	9 / 2.048 / 7.200	89,-
6Y080P0	U-133	80,0	9 / 8.192 / 7.200	99,-
6Y120L0	U-133	120,0	9 / 2.048 / 7.200	114,-
6Y120P0	U-133	120,0	9 / 8.192 / 7.200	124,-
6Y160P0	U-133	160,0	9 / 8.192 / 7.200	179,-
6Y250L0	U-133	250,0	9 / 2.048 / 7.200	299,-
7Y250P0	U-133	250,0	9 / 8.192 / 7.200	329,-
5A300J0	U-133	300,0	10 / 2.048 / 5.400	399,-

WD		GB	ms/Cache/UPM	€
WD400EB	U-100	40,0	12 / 2.048 / 5.400	64,-
WD400BB	U-100	40,0	9 / 2.048 / 7.200	69,-
WD400JB	U-100	40,0	9 / 8.192 / 7.200	74,-
WD600BB	U-100	60,0	9 / 2.048 / 7.200	79,-
WD600JB	U-100	60,0	9 / 8.192 / 7.200	89,-
WD800BB	U-100	80,0	9 / 2.048 / 7.200	84,-
WD800JB	U-100	80,0	9 / 8.192 / 7.200	99,-
WD1200BB	U-100	120,0	9 / 2.048 / 7.200	109,-
WD1200JB	U-100	120,0	9 / 8.192 / 7.200	129,-
WD1000BB	U-100	100,0	9 / 2.048 / 7.200	94,-
WD1600BB	U-100	160,0	9 / 2.048 / 7.200	159,-
WD1600JB	U-100	160,0	9 / 8.192 / 7.200	174,-
WD1800JB	U-100	180,0	9 / 8.192 / 7.200	189,-
WD2000JB	U-100	200,0	9 / 8.192 / 7.200	229,-
WD2500JB	U-100	250,0	9 / 8.192 / 7.200	319,-

SEAGATE		GB	ms/Cache/UPM	€
ST320014A	U-100	20,0	13 / 2.048 / 5.400	59,-
ST340014A	U-100	40,8	9 / 2.048 / 7.200	69,-
ST340015A	U-100	40,8	13 / 2.048 / 5.400	64,-
ST360012A	U-100	60,0	9 / 2.048 / 5.400	74,-
ST360015A	U-100	60,0	9 / 2.048 / 7.200	77,-
ST360014A	U-100	60,0	9 / 2.048 / 7.200	79,-
ST380022A	U-100	80,0	9 / 1.024 / 5.400	79,-
ST380011A	U-100	80,0	8 / 2.048 / 7.200	84,-
ST3120020A	U-100	120,0	9 / 2.048 / 5.400	99,-
ST3120022A	U-100	120,0	9 / 2.048 / 7.200	109,-
ST3120026A	U-100	120,9	9 / 8.192 / 7.200	114,-
ST3160021A	U-100	160,0	8 / 2.048 / 7.200	154,-
ST3160023A	U-100	160,0	8 / 8.192 / 7.200	169,-

SAMSUNG		GB	ms/Cache/UPM	€
SP0411N	U-133	40,2	11 / 2.048 / 7.200	69,-
SV0602H	U-100	60,0	9 / 512 / 5.400	69,-
SP0612N	U-133	60,0	9 / 2.048 / 7.200	74,-
SV0802N	U-133	80,0	9 / 2.048 / 5.400	79,-
SP0802N	U-133	80,0	9 / 2.048 / 7.200	84,-
SV1204H	U-100	120,0	9 / 2.048 / 5.400	99,-
SV1203N	U-133	120,0	9 / 2.048 / 5.400	104,-
SP1203N	U-133	120,0	9 / 2.048 / 7.200	109,-
SV1604N	U-133	160,0	9 / 2.048 / 5.400	119,-
SP1604N	U-133	160,0	9 / 2.048 / 7.200	139,-

HITACHI/IBM		GB	ms/Cache/UPM	€
IC35L030V2	U-100	30,0	9 / 2.048 / 7.200	54,-
IC35L040VA	U-100	41,1	8 / 2.048 / 7.200	69,-
IC35L060V2	U-100	60,4	9 / 2.048 / 7.200	74,-
IC35L090V2	U-100	82,3	9 / 2.048 / 7.200	84,-
IC35L120V2	U-100	123,5	9 / 2.048 / 7.200	102,-
IC35L120V2	U-100	123,5	8 / 8.192 / 7.200	104,-
IC35L180V2	U-100	185,2	9 / 8.192 / 7.200	174,-

EXCELSTOR		GB	ms/Cache/UPM	€
J240/J340	U-100	40,0	9 / 2.048 / 7.200	59,-
J360	U-100	60,0	9 / 2.048 / 7.200	69,-

S-ATA

MAXTOR	GB	ms/Cache/UPM	€
6Y080M0	80,0	9 / 8.192 / 7.200	119,-
6Y120M0	120,0	9 / 8.192 / 7.200	134,-
6Y160M0	160,0	9 / 8.192 / 7.200	199,-
6Y200M0	200,0	9 / 8.192 / 7.200	259,-
7Y250M0	250,0	9 / 8.192 / 7.200	349,-

SEAGATE	GB	ms/Cache/UPM	€
ST380013AS	80,0	9 / 8.192 / 7.200	119,- L
ST3120026AS	120,0	9 / 8.192 / 7.200	149,-
ST3160023AS	160,0	9 / 8.192 / 7.200	189,-

WD	GB	ms/Cache/UPM	€
WD360GD	36,7	5 / 8.192 / 10.000	169,-
WD1200JD	120,0	9 / 8.192 / 7.200	154,-
WD2500JD	250,0	9 / 8.192 / 7.200	379,-

FESTPLATTEN USB & FIREWIRE

MAXTOR		GB	ms/Cache/UPM	€
3000LS	USB2.0	40,0	9 / 2.048 / 5.400	134,-
5000LE	USB2.0	80,0	9 / 2.048 / 7.200	199,-
5000DV	FW/USB2.0	160,0	9 / 8.192 / 7.200	269,-
5000DV	FW/USB2.0	200,0	9 / 8.192 / 7.200	299,-
5000XT	FW/USB2.0	250,0	9 / 2.048 / 5.400	319,-

Diverse		GB	UPM	€
54040U	USB2.0	40,0	5.400	119,-
54060U	USB2.0	60,0	5.400	139,-
54080U	USB2.0	80,0	5.400	164,-
72120U	USB2.0	120,0	7.200	189,-
72060F	FW	60,0	7.200	159,-
72080F	FW	80,0	7.200	179,-
72120F	FW	120,0	7.200	199,-

ADVANCE 2,5"		GB	ms/Cache/UPM	€
42030FU	FW/USB2.0	30,0	12 / 2.048 / 4.200	159,-
42040FU	FW/USB2.0	40,0	12 / 2.048 / 4.200	199,-
54060FU	FW/USB2.0	60,0	12 / 2.048 / 5.400	299,-

80,0 GB WD800BB
WESTERN DIGITAL, U-100

- 9 ms
- 2.048 KB Cache
- 7.200 UPM

84,-

SPEICHERKARTEN

Preise sind Tagespreise!

CompactFlash Card		€
64 MB	SANDISK	23,-
128 MB	SANDISK	34,-
256 MB	SANDISK	64,-
512 MB	SANDISK	129,-
1,0 GB	SANDISK	269,-

Secure Digital Card		€
64 MB	SANDISK	31,-
128 MB	SANDISK	57,-
256 MB	SANDISK	104,-
512 MB	SANDISK	279,-

Memory Stick		€
64 MB	SANDISK	39,-
128 MB	SANDISK	59,-
256 MB	SANDISK	114,-

xD-Picture Card		€
32 MB	OLYMPUS	20,-
64 MB	OLYMPUS	34,-
128 MB	OLYMPUS	64,-
256 MB	OLYMPUS	129,-
512 MB	OLYMPUS	219,- L

SmartMedia Card		€
64 MB	SANDISK	24,-
128 MB	SANDISK	36,-

USB Sticks		USB1.1	USB2.0
32 MB	SHARKOON FlexiDrive	19,-	
64 MB	SHARKOON FlexiDrive	24,-	34,-
128 MB	SHARKOON FlexiDrive	34,-	44,-
256 MB	SHARKOON FlexiDrive	69,-	84,-
512 MB	SHARKOON FlexiDrive	139,-	149,-
1,0 GB	SHARKOON FlexiDrive		299,-

L = Zum Zeitpunkt der Drucklegung konnte die Verfügbarkeit dieser Produkte nicht sichergestellt werden.



** € 0,12/Minute



FÜR HÄNDLER

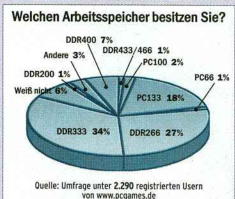
Nur HÄNDLER wenden sich bitte mit Gewerbenachweis an: WAVE Computer Fax: 06403 - 9050 4009

HARDWARE

Neues zur Games Convention

Hercules (Tel.: 0190-662789) stellt auf der deutschen Spiele-Messe in Leipzig (21.-24.08.2003) zwei neue Design-Soundsysteme vor. Das 5.1-System XPS 5.100 und das 2.1-System XPS 2.100 sollen im August in den Handel kommen und PC-Spieler sowie Freunde des günstigen Heimkinos gleichermaßen begeistern. Das XPS 5.100 verfügt über vier magnetisch abgeschirmte Satelliten und einen Center-Lautsprecher mit jeweils 10 Watt RMS-Leistung. Der hölzerne Subwoofer soll mit 40 Watt RMS für knackige Bässe sorgen. Zur Steuerung der analogen Anlage dient eine Kabelfernbedienung mit Regelung der Gesamtlautstärke, der Bässe und der hinteren Satelliten. Das kleinere XPS 2.100 verfügt über zwei magnetisch abgeschirmte Satelliten mit jeweils 12,5 Watt RMS-Leistung und einem Frequenzgang von 150 Hz bis 20 kHz. Der 35-Watt-Subwoofer mit Bassreflex-Öffnung bedient die Frequenzen von 30 bis 150 Hz. Das XPS 2.100 wird ebenfalls über eine Kabelfernbedienung gesteuert. Die Preise der beiden neuen Hercules-Systeme sind noch nicht bekannt.
Info: Hercules, de.hercules.com

Die Monats-Umfrage



Quelle: Umfrage unter 2.290 registrierten Usern von www.pcgames.de

PC Games hilft

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht in unserem Heft gelöst wurde? Dann erhalten Sie ab sofort Hilfe, denn unsere kostenpflichtige Hotline hilft Ihnen bei allen kniffligen Puzzles, fiesen Endgegnern und vertrackten Levels:

0190-824834*
Täglich von 8-24 Uhr

Sollte dagegen Ihre Grafikkarte nicht wie gewünscht funktionieren oder der neue PC streiken, dann hilft Ihnen unser Hardware-Service:

0190-824833*
Täglich von 7-24 Uhr

***Der Anruf kostet pro Minute € 1,68.**

MSI FX5900U-VTD256

Teures Grafik-Eisen

MSI (Tel.: 069-408930) bietet seit kurzem eine Grafikkarte mit Nvidias neuem High-End-Grafikchip Geforce FX 5900 Ultra an. Die Platine heißt FX5900U-VTD256 und wird mit 256 MByte Grafikspeicher ausgeliefert. 450 MHz Chiptakt und 425 MHz DDR-Speichertakt (effektiv: 850 MHz) sorgen für schnelle 3D-Performance. Dabei wird Microsofts Spiele-Schnittstelle DirectX 9 durch Pixel Shader 2.0+ und Vertex Shader 2.0+ komplett unterstützt. Zusammen mit Kabeln, Adaptern und einem großen Softwarepaket kostet die Platine 589 Euro.



COOL Der Platine liegen die Spiele Morrowind, Duke Nukem: MP und Ghost Recon bei.

USB-EXTENDER

Ungewöhnliche Verlängerung

Zubehör-Spezialist Lindy (Tel.: 0621-470050) bietet mit dem USB-Extender eine Lösung an, um zu kurz geratene USB-Kabel von Druckern, Scannern und Digitalkameras mithilfe eines Netzwerkkabels auf bis zu 50 Meter zu verlängern. Mäuse und andere USB-Low-Speed-Devices können sogar bis zu 100 Meter vom PC entfernt betrieben werden. Stolze 100 Euro kostet das Verlängerungs-Set aus zwei Adaptern.


PRAKTISCH Mit dem USB-Extender können Sie USB-Geräte auch über längere Strecken benutzen.

NEC MULTISYNC LCD1960NX

Flach, aber gut

Mit dem MultiSync LCD1960NX stellt NEC-Mitsubishi (Tel.: 01805-969699) einen neuen 19-Zoll-Flachbildschirm vor. Das Gerät soll demnächst in den Varianten Schwarz und Silber angeboten werden (derzeit Schwarz/Weiß) und hat eine Bildschirmdiagonale von 48,2 Zentimetern. Sowohl vertikal als auch horizontal beträgt der Einblickwinkel jeweils 170 Grad, die maximale Auflösung beträgt 1.280x 1.024. Die Reaktionszeit liegt bei 25 ms. Der Monitor ist seit Juli für 999,- Euro in Weiß und für 1.046,- Euro in Schwarz verfügbar.



PRAKTISCH Die Garantieleistung des neuen 19-Zöllers liegt bei drei Jahren und enthält einen kostenlosen Vor-Ort-Service.

AMD ATHLON 64 3100+ / 3400+

Athlon 64 im September

AMDs (Tel.: 089-450530) neuer Desktop-Prozessor Athlon 64 soll am 23. September auf den Markt kommen. Durch 64-Bit-Technik, eine effizientere Architektur und technischen Neuerungen soll der Chip deutlich schneller arbeiten. Der Athlon 64 tritt in Konkurrenz mit Intels Pentium 4 sowie dessen Nachfolge-Prozessor "Prescott".



BESTÄTIGT Der Termin für die Auslieferung des Athlon 64 steht fest: Es ist der 23. September.

Kaufen oder nicht kaufen?

Nvidia Geforce FX 5200 (ca. € 85,-):
Aktuelle Geforce-FX-Grafikkarten sind vor allem deshalb für Spieler interessant, weil Sie im Gegensatz zu ihren Geforce4-Kollegen alle neuen 3D-Befehle von Microsofts Spieleschnittstelle DirectX 9 berechnen können. Allerdings ist die reine Rechenpower des günstigen Geforce FX 5200 für kommende Ego-Shooter wie **Doom 3** oder **Half-Life 2** viel zu niedrig. Selbst in aktuellen Titeln wie **Unreal 2**, **Aquanox 2** und **Elite Force 2** schneidet eine FX 5200 so schlecht ab wie eine preislich vergleichbare Geforce4 MX-440. Der FX-5200-Chip hat technisch gesehen zwar viel auf dem Kasten und kann schmucke Shader-Effekte berechnen. Leider ist der Chip insgesamt aber viel zu langsam und wird schnell zum Bremsklotz für Ihren PC.



Die Alternative:
Greifen Sie zu einer Geforce4 Ti-4200 mit 64 MByte Grafikspeicher – die unterstützt zwar nur DirectX 8, ist aber wesentlich schneller unterwegs.





DIVERSE GRAFIKKARTEN

Tomb Raider **kostenlos**

Sapphire (Tel.: 08734-939013) legt allen Grafikkarten das neue PC-Spiel **Tomb Raider: Angel of Darkness** bei. Zu den Grafikkartenmodellen zählen die kompletten Produktreihen Atlantis, Atlantis Pro, die lautlose „Ultimate Edition"-Serie mit Heatpipe-Kühlung und Sapphires „The Beast" All-in-Wonder. Auch Grafikkarten-Hersteller PowerColor liefert seine Radeon 9600 Pro Bravo mit **Tomb Raider: AoD** aus. Der Preis der Platine: 215 Euro.

TYAN TACHYON 9600 PRO

Vielseitige **Radeon**

Tyan (Tel.: 08136-939530) ist der einzige Hersteller, der Hardwaremonitoring für Grafikkarten mit Ati-Grafikchips anbietet. Entsprechend interessant klingt auch die Feature-Liste der neuen Grafikkarte mit Atis Grafikchip Radeon 9600 Pro. Per Software lässt sich der Lüfter der Tachyon 9600 Pro regeln, um den Geräuschpegel zu senken. Die Karte hat außerdem eine verbesserte Kühlung für Grafikchip und Speicher, die sich vom Ati-Referenzdesign unterscheidet. Für 205 Euro geht die Karte ab sofort über den Ladentisch.

HOCHFREQUENT 400 MHz Chiptakt und 300 MHz DDR-Speichertakt entsprechen den Frequenzen der Referenzkarte von Ati.

SPARKLE SP8835PT PLATINUM

High-End **aus der Dose**



Der taiwanische VGA-Hersteller Sparkle (Tel.: 01805-905040) bringt seine Version der Geforce-FX-5900-Grafikkarte auf den Markt: die SP8835PT Platinum. Die Karte wird in einer großen, gut gepolsterten Metalldose geliefert, in der auch Zubehör wie Kabel und Software (**The Elder Scrolls 3: Morrowind, Duke Nukem: Manhattan Project** und **Tom Clancy's Ghost Recon**) beiliegen. Dem Grafikchip (400 MHz) stehen 128 MByte DDR-SDRAM (425 MHz DDR) zur Seite. Neben Handbuch, Treiber-CD, Y-Stromadapter sowie DVI-VGA-Adapter, SCART-Adapter und S-Video-Kabel gehört noch CyberLinks Power DVD XP zum Lieferumfang. Die Sparkle SP8835PT ist für 399 Euro erhältlich.

SPARKLE Auch Hardware-Versender Alternate hat seit kurzem Sparkles Geforce FX 5900 Ultra im Angebot.

Gewinnen mit MSI

Noch ein Foto auf dem Urlaubsfilm übrig? Fotografieren Sie ein Motiv, auf dem der Schriftzug MSI deutlich lesbar zu sehen ist und gewinnen Sie einen von 50 Preisen. Unter den besten Fotos verlost MSI 30 Mal das Pentium-4-Mainboard 865PE Neo2-FIS2R, 10 Mal die Grafikkarte MSI FX5200-TDR128 und 10 Mal den MSI-Brenner CR52-A2. Schicken Sie den Schnappschuss als JPEG- oder PNG-Datei bis zum 16. September 2003 an msi@msi-computer.de. Die Siegerfotos werden auf der MSI-Homepage veröffentlicht.
Info:MSI, www.msi-computer.de/aktion/worldtravel

Leuchtkabel für den PC

Das IDE-Kabel Luminous II von Sharkoon (Tel.: 01805-905040) leuchtet blau, wenn es Daten überträgt. Wie das funktioniert? Ein zusätzliches Kabel wird mit dem HDD-Steckplatz des Mainboards verbunden und steuert den Leucht-Effekt. Der einzige Nachteil: Die Signale der Datenübertragungen werden nicht wie üblich an die HDD-Lampe des PC-Gehäuses weitergeleitet. Im Ruhezustand strahlt der Neon-String im Laufwerkskabel übrigens permanent. Das Luminous-II-Kabel ist in drei verschiedenen Längen erhältlich und kostet jeweils 24 Euro (45 cm), 29 Euro (60 cm) bzw. 34 Euro (90 cm).
Info: Sharkoon, www.sharkoon.com

Neues **für die Ohren**

Creative (Tel.: 00353-14380000) hat jetzt den Preis für den USB-Stick-MP3-Player Muvo stark reduziert. Die kleine Jukebox kostet in der 128-Megabyte-Variante statt 179 Euro nur noch 119 Euro. Terratec (Tel.: 02157-81790) bringt dieser Tage eine neue USB-Soundkarte heraus, die sich besonders für Laptops eignet. Das Gerät heißt Phase 26 und bietet zwei analoge Eingänge, MIDI-Interface, Mikrofonanschluss und einen verstärkten Kopfhörerausgang. Über seine sechs Sound-Ausgänge können Sie auch ein 5.1-Surround-Signal ausgeben. Für 299 Euro ist die Soundkarte bereits im Handel erhältlich.
Info: Creative, de.europe.creative.com

Lautlose Grafik von Sapphire

Freunde leiser PCs dürfen jetzt wieder aufhorchen. Sapphire liefert seit Juli eine lüfterlose Atlantis Radeon 9600 Pro und eine Atlantis Radeon 9800 Pro aus. Die durch eine so genannte Heatpipe gekühlten Versionen erscheinen unter dem Label „Ultimate Edition" und kosten 229 Euro (9600 Pro), 499 Euro (9800 Pro) und 599 Euro (9800 Pro 258 MByte).
Info: Sapphire, www.sapphiretech.com

PC Games testet ausführlich den brandneuen Pentium 4 mit 3,2 GHz und zehn passende Hauptplatinen. Dazu gibt es **geheime Tuning-Tipps für mehr Spiele-Power!**

Heiß auf Intel!

Was ist **wo?**

Unser Pentium-4-Special haben wir für Sie thematisch sortiert. Hier erfahren Sie, wo Sie welchen Abschnitt finden.

In der Ausgabe 08/2003 widmeten wir uns dem aktuellen AMD-Flaggschiff Athlon XP 3200+ samt passendem Hardware-Unterbau. Intels Antwort auf das MHz-Monster von AMD ließ nicht lange auf sich warten: Der Chip-Gigant aus Kalifornien konterte mit einer neuen Serie von Pentium-4-Prozessoren, allen voran dem Pentium 4 mit 3,2 GHz Taktfrequenz. Aus diesem Anlass haben wir uns den taufrischen Pentium 4 plus zehn passende Mainboards ins Testcenter geladen und über unseren bewährten Benchmark-Parcours gescheucht. Darüber hinaus bieten wir Ihnen noch zahlreiche Tuning-Tricks und -Kniffe, mit denen sich die volle Leistung aus einem neuen Intel-PC herausholen lässt, sowie einen ausführlichen Ausblick auf Intels „Pentium 5". Na, neugierig geworden?

Der Vorteil der „C"-Prozessoren

Das neue Pentium-4-Modell ist durch ein „C" im Produktnamen gekennzeichnet. Diese Serie kommt mit Taktraten von 2.400, 2.600, 2.800, 3.000 und 3.200 MHz in den Handel und entspricht auf technischer Ebene weitestgehend den bisherigen Pentium-4-CPUs. Die einzige Änderung gegenüber älteren Modellen: Der Frontside-Bus (kurz FSB, siehe Kasten „Was ist das denn?") wurde auf 200 MHz angehoben. Je höher der FSB getaktet ist, desto schneller können Prozessor und Speicher miteinander kommunizieren. Ein Pentium 4 C mit 3 GHz und einem FSB von 200 MHz ist demnach schneller als ein älterer Pentium 4 B mit 3 GHz und 133 MHz FSB. Damit das höhere Leistungspotenzial der neuen Intel-CPUs auch genutzt werden kann, müssen logischerweise DDR400-Speichermodule eingesetzt werden – nur diese RAM-Bausteine arbeiten bei einem FSB von 200 MHz noch einwandfrei. Es macht also wenig Sinn, einen Pentium 4 C mit DDR266- oder DDR333-Speicher und einem FSB von 133/166 MHz zu nutzen – man verschenkt dadurch nur Leistung.

Wie schnell ist der Pentium 4 C?

In unseren Spiele-Benchmarks machte sich der gesteigerte FSB-Takt des Pentium 4 C unmittelbar durch gute Ergebnisse bemerkbar. Das Spitzenmodell mit 3,2 GHz schaffte es, sich in den meisten Tests gegen den Athlon XP 3200+ mit Barton-Kern durchzusetzen. Somit darf sich Intel-Boss Craig Barrett verdientermaßen wieder das grüne Trikot für den schnellsten CPU-Sprinter im Feld überstreifen. Auch im Mittelklasse-Bereich etabliert sich der neue P4 C: Die Modelle mit 2,4 und 2,6 GHz liefern gute Test-Ergebnisse und platzieren sich erwartungsgemäß vor den gleich getakteten P4-B-CPUs mit 133 MHz FSB. Der 2.800C schlug in **Unreal 2** sogar den Pentium 4 B mit 3.000 MHz. Niedriger getaktete Prozessoren profitieren generell weniger von dem schnelleren FSB als die Top-Modelle mit 3.000 und 3.200 MHz. Der langsamste Pentium 4 C mit 2.400 MHz schnitt in den Benchmarks beispielsweise nur 5 Prozent besser ab als ein gleich getakteter Pentium 4 B mit 133 MHz FSB. Dagegen hängt der P4 3,0C einen P4 3,06B mit einem Vorsprung von 14 Prozent ab. Mit steigender Taktrate quittiert der neue Pentium 4 den höheren FSB also mit einem deutlichen Leistungsplus. Sofern Sie derzeit einen Pentium 4 B mit 2,4 GHz oder 2,6 GHz besitzen, brauchen Sie nicht auf einen C-Prozessor umsatteln, denn der Performance-Gewinn würde den Aufpreis nicht rechtfertigen. Wollen Sie aber ein komplett neues System kaufen, dann ist ein Pentium 4 C mit 200 MHz FSB die beste Wahl. Preislich unterscheiden sich diese nämlich kaum von ihren älteren Kollegen.

Lohnen sich 3.200 MHz?

Nur Performance-Enthusiasten mit dicker Brieftasche werden mit dem Pentium 4 3.200C glücklich. Sie erhalten den derzeit leistungsstärksten, aber auch teuersten Prozessor. Für die meisten Spieler ist die 640-Euro-CPU derzeit unerschwinglich. Die günstigeren Prozessoren mit 2,4 GHz oder 2,6 GHz bieten zwar auch eine sehr gute Leistung, der höhere FSB-Takt macht sich wie erwähnt allerdings weniger deutlich bemerkbar. Im direkten Vergleich bietet AMD also immer noch das bessere Preis-Leistungs-Verhältnis (siehe Kasten „Aufrüster aufgepasst").

DANIEL MÖLLENDORF/BERND HOLTMANN

Was ist das denn?

Die wichtigsten Begriffe rund um Prozessoren, Hauptplatinen und Technik-Begriffe kurz erklärt

Begriff	Erklärung
BIOS	(„Basic Input/Output System") Basis-Programm eines PCs, das zentrale Aufgaben wie zum Beispiel Festplattenzugriffe im Hintergrund steuert
Chipsatz	Zentraler Bestandteil jeder Hauptplatine. Entscheidet über die Speicherart, -menge und die verwendbaren Prozessoren. Besteht meist aus zwei Chips: North- und Southbridge.
CMOS	(„Complementary Metal Oxide Semiconductor") Kleiner RAM-Baustein, der die BIOS-Einstellungen speichert
DDR-SDRAM	Speicher, der pro Takt doppelt so viele Datenpakete übertragen kann wie SDR-SDRAM
Frontside-Bus	Verbindung zwischen Prozessor und Speichercontroller. Bislang saß der Speichercontroller immer in der Northbridge, mit AMDs 64-Bit-Prozessoren ändert sich dies allerdings.
Hyper Threading	Spezielle Technik neuerer Pentium-4-Prozessoren. Mit zwei virtuellen Prozessorkernen auf einem Prozessor können Befehle parallel verarbeitet werden.
L1-Cache	Prozessornaher Zwischenspeicher für häufig benötigte Daten. Meist 32 bis 128 kByte groß.
L2-Cache	Prozessornaher, besonders schneller Speicher zwischen L1-Cache und Hauptspeicher
Multiplikator	Das Produkt aus Frontside-Bustakt und dem Multiplikator ergibt die interne Taktfrequenz des Prozessors. Beispiel: 133 MHz (FSB-Takt) x 10,5 (Multiplikator) = 1.400 MHz (Prozessortakt).
Northbridge	Teil des Chipsatzes, der für die Verwaltung von AGP, Hauptprozessor und Speicher zuständig ist
RAID	[„Redundant Array of Independent (oder Inexpensive) Disks"] Fehlertolerantes System auf Basis mehrere Festplatten, die zu einem ganzen logischen Laufwerk vereint werden
Twin Bank	Zweikanal-Speicherbetrieb; verdoppelt die theoretische Speicherbandbreite und erhöht die Gesamtleistung eines PCs
Cache	Pufferspeicher für häufig benötigte Daten oder Instruktionen; meist unterteilt in Level1- und Level2-Cache
Serial ATA	Neue Festplattenschnittstelle mit hohen Datenübertragungsraten

Wer ist billiger? Preisvergleich AMD vs. Intel

Bei annähernd gleicher Spiele-Leistung kommen Sie mit einem AMD-PC etwas günstiger weg – unsere Tabelle mit Durchschnittspreisen beweist es.

INTEL!

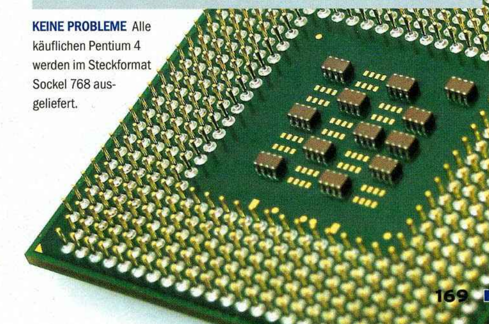
Komponente	Name	Durchschnittspreis
Prozessor	Intel Pentium 4 „C" 2.400 MHz (boxed) *1	ca. € 200,-
Mainboards	Platinen mit Intel 865PE-Chipsatz	ca. € 145,-
Hauptspeicher	2x256 MByte, DDR400-Speicher (PC3200)	ca. € 160,-
		ca. € 505,-

AMD

Komponente	Name	Durchschnittspreis
Prozessor	AMD Athlon XP 2800+ *2 (boxed)	ca. € 200,-
Mainboards	Platinen mit Nvidia-Nforce2-Ultra-400-Chipsatz	ca. € 115,-
Hauptspeicher	2x256 MByte, DDR-400-Speicher (PC3200)	ca. € 160,-
		ca. € 475,-

*1 Boxed-Versionen werden mit passendem CPU-Kühler geliefert.
*2 Athlon XP mit Barton-Chipkern und 200 MHz Frontside-Bustakt

Die Preise für Speicher und Mainboards sind Durchschnittspreise, basierend auf jeweils zehn bis zwanzig verschiedenen Produkten.



KEINE PROBLEME Alle käuflichen Pentium 4 werden im Steckformat Sockel 768 ausgeliefert.

PAT: Kostenloser Turbo

Vier neue Chipsätze bringt Intel für seine neue Pentium-4-Serie auf den Markt. Welcher ist sein Geld wirklich wert? PC Games verrät Ihnen, wie Sie sparen und trotzdem die volle Mainboard-Leistung bekommen!

Der neue Pentium 4 C kann erst bei DDR400-Speichermodulen sein volles Leistungspotenzial entfalten. Um diesem Umstand Rechnung zu tragen, hat Intel vier neue Chipsätze vorgestellt, die alle DDR400-Speicher im Zweikanal-Betrieb unterstützen. Das Top-Modell hört auf den Codenamen Canterwood und trägt die Produktbezeichnung i875P. Im Gegensatz zu den übrigen Chipsätzen verfügt er über die so genannte Performance Acceleration Technology (kurz: PAT). Diese ermöglicht 3 bis 5 Prozent mehr Leistung, sobald 200-MHz-FSB-Prozessoren zusammen mit DDR400-Speicher zum Einsatz kommen.

Frühling für Spieler

Für PC-Einsteiger wurde das Springdale-Trio entwickelt, von denen der i865PE für Spieler die interessanteste Variante darstellt. Seine technischen Eigenschaften sind fast deckungsgleich mit denen des i875P. Lediglich die PAT-Funktion wurde entfernt, weshalb der i865PE in Spiele-Benchmarks wenige Prozentpunkte hinter dem großen Bruder liegt. Bei dem i865G handelt es sich um eine Springdale-Version, die um Onboard-Grafik erweitert wurde (das „G" deutet den Grafikchip an). Die Leistung der integrierten Grafik liefert allerdings keine zufriedenstellenden Ergebnisse bei aktuellen Spielen: also Finger weg! Das günstigste Springdale-Familienmitglied heißt i865P. Gegenüber den übrigen Springdale-Chipsätzen fehlt dieser Billig-Variante indes die Unterstützung für 200 MHz FSB-Takt. Die neuen Pentium-4-C-Prozessoren können daher offiziell nicht voll ausgereizt werden.

Kostenlos mehr Leistung

Mit dieser klaren Einteilung versucht Intel den gesamten Markt abzudecken: Der i875P (Canterwood) ist für den High-End-Bereich gedacht. Der i865PE eignet sich besonders für Spieler. Mit dem i865G möchte man Arbeitsrechner ohne Anspruch an aufwendige Grafikeffekte bedienen. Der i865P ist für den Niedrigpreis-PC gedacht. Verschiedene Mainboard-Hersteller bringen diese Einteilung allerdings durcheinander. Da sämtliche Canterwood- und Springdale-Chipsätze aus der gleichen Fertigung stammen, schalten Sie die PAT-Technik per BIOS-Einstellung auf i865PE-Mainboards frei. Somit entfällt der Leistungsunterschied zwischen i865PE und i875P und damit auch der einzige Kaufgrund für die teureren Canterwood-Platinen. Asus bezeichnet die entsprechende Funktion nicht mit PAT, sondern stattdessen greift man zum Namen Hyper Path. Dank dieser BIOS-Einstellung schafft es das Asus P4P800 (i865PE) in unseren Benchmarks nicht nur zu den Canterwood-Boards aufzuschließen, sondern diese sogar knapp hinter sich zu lassen.

Wer zieht mit?

Die meisten Mainboard-Hersteller sind diesem Beispiel gefolgt und haben neue BIOS-Versionen herausgebracht, um das PAT-Feature auf ihren Springdale-Boards freizuschalten. Mittlerweile bieten Abit, Aopen, Asus, Epox und MSI den zusätzlichen Performance-Schub an. Bei der Asus-P4P800-Serie ist eine entsprechende Funktion bereits im ursprünglichen BIOS integriert. Diese ließ sich jedoch nicht abschalten, somit ist Hyper Path stets ak-

Mehr Performance mit diesen Hauptplatinen

Ein BIOS-Update wirkt Wunder, besonders bei den hier aufgeführten Hauptplatinen. PC Games hat nämlich herausgefunden, wie Sie Ihr Mainboard einstellen, um den kostenlosen PAT-Nachbrenner einzuschalten.

```
DRAM RAS# to CAS# Delay        [2 Clocks]
DRAM Precharge Delay           [5 Clocks]
Memory Acceleration Mode       [Aktiviert]
DRAM Refresh Rate              [Auto]
```

Das BIOS lässt sich beim Boot-Vorgang entweder mit der Taste „Entfernen" oder „F1" aufrufen. Im Folgenden beschreiben wir Ihnen Schritt für Schritt, wie Sie PAT bei den einzelnen Mainboards einschalten:

Schritt 1: Suchen Sie in der Tabelle nach Ihrem Mainboard und öffnen Sie das Menü, das Sie in der Tabelle unter „BIOS-Menü" finden.

Schritt 2: In der Zeile „BIOS-Begriff" finden Sie den Namen des entsprechenden Mainboard-Schalters. Geben Sie hier den Wert ein, den Sie in der Spalte „BIOS-Einstellung" finden.

Schritt 3: Speichern Sie Ihre Einstellungen nun ab und verlassen Sie das BIOS. Dank PAT liefert Ihr PC nun bei Spielen bis zu 5 % bessere Ergebnisse ab. Sollte Ihr System anschließend instabil laufen, dann setzen Sie den Eintrag wieder auf den ursprünglichen Wert zurück.

Mainboards mit PAT	IS7	AX4SPE Max	P4P800-Serie	4PDA	865PE-Neo2-Serie
Hersteller	Abit	Aopen	Asus	Epox	MSI
BIOS-Version	G13	R1.10	1008	20.06.2003	1.3
Marketing-Name	Game Accelerator	Performance Boosting Engine	Hyper Path	Nicht bekannt	Memory Acceleration Technology
BIOS-Menü (Schritt 1)	Advanced Chipset Features	Advanced Chipset Features	Advanced Chipset Features	Advanced Chipset Features	Frequency/Voltage Control
BIOS-Begriff (Schritt 2)	Game Accelerator	Performance Boosting Engine	Memory Acceleration Mode	Turbo Mode	Performance Mode
BIOS-Einstellung (Schritt 3)	F1	Enabled	Enabled	Enabled	Turbo oder Ultra Turbo

Aufrüster aufgepasst!

Wann genau lohnt sich der Umstieg auf eines der neuen Mainboards überhaupt? Wir haben unsere Testrechner heißlaufen lassen, um Ihnen diese Frage genau zu beantworten.

Mögliche Mainboard-Upgrades

Ihr System	Sis 655	E7205	i850E	i875P	i865PE
Intel i850E	Upgrade sinnlos	Upgrade sinnlos	Upgrade sinnlos	Upgrade lohnt sich	Upgrade lohnt sich
Intel E7205	Upgrade sinnlos	Upgrade sinnlos	Upgrade sinnlos	Upgrade lohnt sich	Upgrade lohnt sich
Intel Sis 655	Upgrade sinnlos	Upgrade sinnlos	Upgrade sinnlos	Upgrade lohnt sich	Upgrade lohnt sich
Intel i845PE	Upgrade sinnlos	Upgrade sinnlos	Upgrade sinnlos	Upgrade lohnt sich	Upgrade lohnt sich
Intel i850	Upgrade sinnlos	Upgrade sinnlos	Upgrade sinnlos	Upgrade lohnt sich	Upgrade lohnt sich
Intel i845E	Upgrade sinnlos	Upgrade sinnlos	Upgrade sinnlos	Upgrade lohnt sich	Upgrade lohnt sich
Intel i845D	Upgrade lohnt sich	Upgrade lohnt sich	Upgrade lohnt sich	Upgrade lohnt sich	Upgrade lohnt sich
Intel i845	Upgrade lohnt sich	Upgrade lohnt sich	Upgrade lohnt sich	Upgrade lohnt sich	Upgrade lohnt sich

■ Upgrade sinnlos ■ Upgrade lohnt sich

Wir testeten, wie hoch der Leistungszuwachs ist, wenn Sie das Mainboard wechseln. Ab zehn und mehr Prozent Leistungszuwachs vergeben wir eine Kaufempfehlung. Beim Umbau haben wir das neue Mainboard stets mit passendem, meist schnellerem Arbeitsspeicher ausgestattet und den Frontside-Bus wenn möglich erhöht. Der effektive Prozessortakt blieb allerdings gleich, um die Leistungswerte miteinander vergleichen zu können. Alle anderen PC-Komponenten wurden nicht gewechselt.

Mehr Power durch PAT!

Wieviel Rechenkraft gewinnen Sie durch die neue Leistungstechnik? Wir haben Vergleichstests gemacht und zeigen Ihnen hier die Ergebnisse.

Unreal 2 V1.0 (After Hell)

FPS:	1.024x768 (32 Bit)	640x480 (32 Bit)
Asus P4P800 Deluxe (PAT im BIOS aktiviert)	62	63
Asus P4P800 Deluxe (PAT im BIOS deaktiviert)*	62	63
Asus P4C800 Deluxe	59	61
Epox 4PDA2+ (PAT im BIOS aktiviert)	57	58
Epox 4PDA2+ (PAT im BIOS deaktiviert)	56	56

Beim Epox 4PDA2+ wirkt sich das zugeschaltete PAT minimal auf die Performance aus. Beim Asus P4P800 Deluxe dagegen war PAT anscheinend immer aktiviert, egal was im BIOS eingestellt wurde. Das Asus-Canterwood-P4C800 ist sogar langsamer als das P4P800 Deluxe mit günstigerem i865PE-Chipsatz.

Einstellungen: Pentium 4 3,0C, 2x256 MByte DDR-SDRAM, Radeon 9700 Pro, Catalyst 3.4, Windows XP Pro + SP1, Intel Chipset-Driver 5.00.1012

tiviert, wenn eine CPU mit 200 MHz FSB zusammen mit DDR400-Speicher eingesetzt wird. Details, wie Sie PAT auf den Boards freischalten, finden Sie im Extrakasten „Mehr Performance mit diesen Hauptplatinen".

PAT in der Praxis

Die Aktivierung von PAT auf i865PE-Platinen kann auch zu Problemen führen. Das Epox 4PDA2+ kämpfte im Test beispielsweise mit Abstürzen bei **Unreal 2**, sobald der entsprechende BIOS-Eintrag aktiviert wurde. Als mögliche Fehlerquelle wurde die Northbridge-Kühlung ausgemacht. Auf vielen Mainboards findet man nur eine passive Kühllösung vor. Will man PAT auf dem Board aktivieren, ist es allerdings ratsam, auf eine aktive Kühlung zu wechseln und einen zusätzlichen Lüfter anzubringen. Als einziger Chipsatz der neuen Serie unterstützt der i865P keinen 200-MHz-FSB und somit offiziell auch nicht die neuen Pentium-4-C-Prozessoren. Zwar stammt dieser aus der gleichen Produktion wie seine übrigen Springdale- und Canterwood-Kollegen, jedoch haben die entsprechenden Chips Intels Qualitäts-Tests nicht bestanden. Daher werden die minderwertigen Versionen als i865P deklariert und müssen ohne die offizielle Unterstützung von FSB200 auskommen. In den meisten Fällen kommt der i865P allerdings mit dem höheren Frontside-Bus zurecht. Um den schnelleren FSB zu nutzen, muss man das BIOS eines i865PE-Mainboards vom gleichen Hersteller aufspielen. Beispielsweise eignet sich das BIOS des MSI i865PE-Neo2 für das MSI i865P-Neo-L. Sofern das Mainboard entsprechende Übertaktungs-Optionen aufweist, bietet es sich an, den FSB zu übertakten, um den neuen Pentium 4 C auch auf i865P-Mainboards verwenden zu können. Die Einsteiger-Hauptplatinen sind bereits für 100 Euro zu haben DANIEL MÖLLENDORF/BERND HOLTMANN

Auf Heft-CD/DVD

Mainboard:	BIOS-Version:
Abit IS7	G13
Aopen AX4SPE MAX	1.02
Asus P4P800-Serie	1008
Epox 4PDA2+	06/20/2003
MSI 865PE-NEO2-Serie	1.3

Entpacken Sie die Dateien für Ihr Mainboard und folgen Sie der detaillierten Anleitung, die wir für Sie als PDF-Artikel ebenfalls auf unsere Heft-CD gepackt haben.



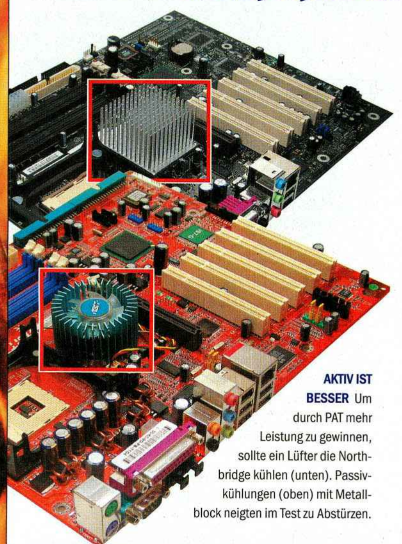
DDR400-RAM Um den PAT-Nachbrenner bei den auf der linken Seite vorgestellten i865PE-Platinen zu nutzen, brauchen Sie nicht nur einen neuen Pentium 4 mit 200 MHz Frontside-Bus, sondern auch zwei DDR400-Speicherriegel.



KONKURRENZ Im Herbst wird Intel den Pentium-4-Nachfolger „Prescott" in den Handel bringen. Die ersten „Pentium 5"-Prozessoren sollen problemlos auf allen Springdale- und Canterwood-Mainboards arbeiten.

Mainboards im Test

Zehn brandneue Pentium-4-Mainboards traten in unserem Vergleichstest gegeneinander an. **Als Sieger gehen die günstigen i865PE-Hauptplatinen vom Feld.**



AKTIV IST BESSER Um durch PAT mehr Leistung zu gewinnen, sollte ein Lüfter die Northbridge kühlen (unten). Passivkühlungen (oben) mit Metallblock neigten im Test zu Abstürzen.

Für einen schnellen Pentium-4-Rechner braucht es mehr als einen aktuellen Prozessor und DDR400-Hauptspeicher. Während unseres Tests haben wir festgestellt, dass auch die Mainboard-Wahl Einfluss auf die spätere PC-Geschwindigkeit und die Stabilität haben kann. Um Ihnen bei der Platinenwahl zu helfen, krönen wir nicht nur den Testsieger, sondern auch eine besonders günstige Einsteiger-Version.

Günstig und gut

Das Asus P4P800 Deluxe mit dem günstigen i865PE-Chipsatz (Springdale) ist schneller als alle getesteten Mainboards mit i875P-Chipsatz (Canterwood). In den Spiele-Benchmarks ließ das P4P800 nicht nur die Konkurrenz hinter sich, sondern auch das hauseigene i875P-Mainboard P4C800 Deluxe! Dabei sollten Platinen mit i875P-Chipsatz drei bis fünf Prozent schneller sein. Zauberei? Nein, Asus hat sich eines Tricks bedient: Die exklusiv für den Canterwood vorgesehene Performance Acceleration Technology (PAT) wurde wie auf Seite 170 beschrieben freigeschaltet. Allerdings ließ sich die umgetaufte Hyper-Path-Technik des Asus P4P800 trotz eigenen BIOS-Schalters nicht deaktivieren. Auch die manuellen Einstellungen für den Speichertakt ignoriert das Mainboard konsequent: Hier muss Asus also noch etwas nachbessern. Dafür kann sich die Ausstattung sehen lassen: RAID-Funktionen für die beiden Laufwerks-Schnittstellen Serial-ATA und IDE, dazu Firewire und Gigabit-LAN. Von bis zu acht möglichen USB-Ports nutzt die Platine tatsächlich nur vier. Mit einer zusätzlichen Slotblende hätte man die brachliegenden zwei Anschlüsse auch noch verwenden können. Das

Die große Marktübersicht aktueller Pentium-4-Mainboards

Name:	P4P800	865PE Neo2-FIS2R	P4C800	Lanparty i875P	875P Neo-FIS2R
	PC Games Award TESTSIEGER 9/2003				
Hersteller/Preis	Asus/€ 165,-	MSI/€ 180,-	Asus/€ 220,-	DFI/€ 235,-	MSI/€ 215,-
Info	02102-95990	069-408930	02102-95990	0421-5656818	069-408930
Chipsatz/CPU-Typen	i865PE/Pentium 4, Celeron	i865PE/Pentium 4, Celeron	i875P/Pentium 4, Celeron	i875P/Pentium 4, Celeron	i875P/Pentium 4, Celeron
BIOS-Version/Platinenversion	1.07/1.02	1.02/1	1006/1.03	30.05.03/PCB A	1.04/1
Preis-Leistung	Gut	Gut	Befriedigend	Befriedigend	Befriedigend
AGP-/PCI-/ISA-Slots	AGP8X/5/0	AGP8X/5/0	AGP(Pro)8X/5/0	AGP8X/5/0	AGP8X/5/0
Anschlüsse USB/Riser/IrDA	4/0/1	6/0/1	4/0/1	6/0/1	8/0/1
Speicherart/Anzahl Bänke	4xDDR-SDRAM	4xDDR-SDRAM	4xDDR-SDRAM	4xDDR-SDRAM	4xDDR-SDRAM
Software-Paket	E-Color, Silent Tek, HW Monitor	PC-Cillin 2002	Internet Security, Easytune 4	Ghost 7, PC-Cillin 2002, Magicbios	Win DVR Lite, Internet Security 2003
Onboardsound	AD1985 (AC97)	CMI 9739A (AC97)	AD1985 (AC97)	CMI 9739A (AC97)	ADI 980 (AC97)
Sonstige Ausstattung	IDE-RAID, GBit-LAN, Firewire	IDE/SATA-RAID, GBit-LAN, Firew.	IDE/SATA-RAID, GBit-LAN, Firew.	IDE/SATA-RAID, GBit-LAN, LAN-Bag	IDE/SATA-RAID, GBit-LAN, Firew.
Laufwerksmodi (DMA, SATA)	DMA 33/66/100/133, SATA 150	DMA 33/66/100/133, SATA 150	DMA 33/66/100/133, SATA 150	DMA 33/66/100/133, SATA 150	DMA 33/66/100/133, SATA 150
Frontside-Bus (realer FSB)	100 - 400 MHz/200,5 MHz	100 - 500 MHz/200,9 MHz	100 - 400 MHz/200,5 MHz	100 - 255 MHz/200,9 MHz	100 - 500 MHz/200 MHz
Spiele-Performance	Sehr gut	Gut*	Sehr gut	Sehr gut	Gut
Übertaktung	Gut geeignet	Gut geeignet	Gut geeignet	Gut geeignet	Gut geeignet
Kompatibilitätstest	Bestanden	Speicherprobleme	Bestanden	Bestanden	Speicherprobleme
Wertung	1,5	1,5	1,6	1,6	1,6
Kommentar:	Schnell, stabil und besonders gut ausgestattet	Dynamische Übertaktung lässt sich nicht ausschalten	Eine schnelle, stabile Platine mit guten Übertakungsfunktionen	Hochpreisiges Board mit hoher Stabilität und Geschwindigkeit	Gutes Übertakter-BIOS, aber trotz guter Ausstattung etwas langsam

Kandidaten **im Leistungstest**

Ob mit Kantenglättung, in der Standard-Auflösung oder bei 640x480 Bildpunkten – CPUs mit 200 MHz FSB bringen etwas mehr Gesamtperformance.

Unreal 2 V1.0 (After Hell)

Prozessor	FPS 640x480 (32 Bit)	FPS 1.024x768 (32 Bit)
Pentium 4 3,2C GHz, 200 MHz FSB	67	64
Athlon XP 3200+, 200 MHz FSB, Nforce2 Ultra	65	61
Pentium 4 3,0C GHz, 200 MHz FSB	64	61
Athlon XP 3000+, 200 MHz FSB, Nforce2 Ultra 400	64	60
Pentium 4 2,8C GHz, 200 MHz FSB	61	60
Pentium 4 3,06 GHz, 133 MHz FSB	61	58
Athlon XP 3000+, 166 MHz FSB, Nforce2	61	58
Pentium 4 2,6C GHz, 200 MHz FSB	58	57
Pentium 4 2,4C GHz, 200 MHz FSB	54	53
Pentium 4 2,4B GHz, 133 MHz FSB	51	51

Wie Sie sehen, liegen alle Prozessoren mit 200 MHz FSB vor den CPU-Kollegen mit gleichem Chiptakt, aber niedrigerem FSB. Der Leistungsvorteil zwischen den P4-Modellen 2,4C und 2,4B ist nur sehr gering und ein Upgrade deshalb nicht zu empfehlen. Bei einer Neuanschaffung sollten Sie stets zu den neuen C-Klasse-Prozessoren von Intel greifen.

Einstellungen: Pentium 4 3,0C, Ati Radeon 9700 Pro, Catalyst 3.4, 2x 256 MByte DDR-SDRAM Corsair (DDR400), Windows XP Professional + SP1

Was taugt der neue **Pentium 4?**

Alle zehn Testplatinen haben wir durch unseren unerbittlichen Leistungsparcour gescheucht - und hier sehen Sie die Ergebnisse.

Unreal 2 V1.0 (After Hell)

Mainboard	FPS 640x480 (32 Bit)	FPS 1.024x768 (32 Bit)
Asus P4P800 Deluxe	64	62
Nforce2-Ultra-400-Referenz (Asus A7N8X Deluxe V2.0, Athlon XP 3000+@200 MHz FSB)	64	60
MSI 865PE Neo2-FIS2R	62	59
Asus P4C800 Deluxe	61	58
DFI Lanparty 875P	61	59
Aopen 4X4C Max	60	58
MSI 875P Neo	57	56
Epox 3PDA2+	57	56
Intel D865PERL	57	55
Albatron Intel 865 Pro II	56	55
Gigabyte 8PENXP	55	54
i845PE-Referenz (Asus P4PE, P4 3,06 GHz)	52	51

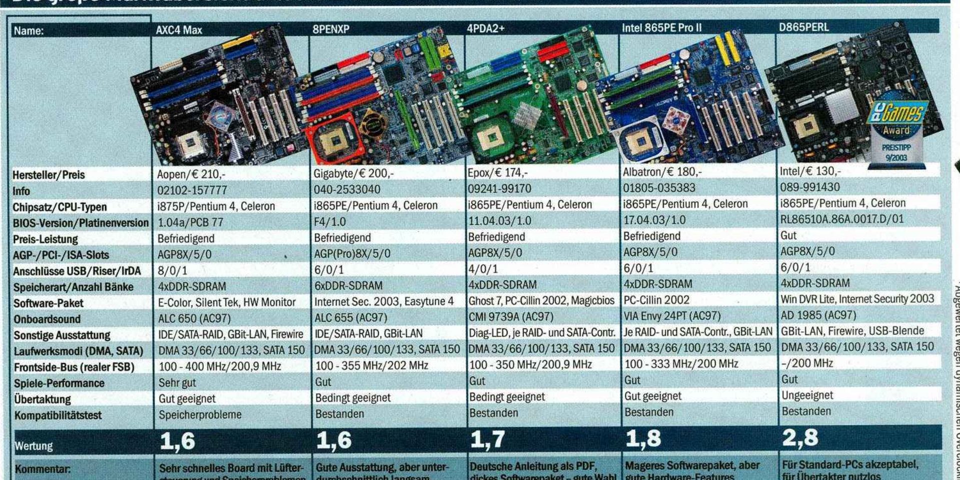
Das Asus P4P800 Deluxe mit i865PE-Chipsatz schlägt alle Canterwood-Mainboards, während das Gigabyte 8PENXP der langsamste Neueinsteiger ist.

Einstellungen: Asus P4P800 Deluxe (i865PE), Ati Radeon 9700 Pro, Catalyst 3.4, 2x 256 MByte DDR-SDRAM Corsair, Windows XP Professional + SP1

BIOS ist robust und sorgt dafür, dass das P4P800 Deluxe selbst bei vollen Speicher-Steckplätzen und härtesten RAM-Einstellungen vollkommen fehlerfrei arbeitet. Die hohe Performance, die Stabilität und die gute Ausstattung sprechen für sich und machen das P4P800 Deluxe zum Testsieger. Unser Preistipp-Mainboard von Intel, das D865PERL, kostet im Vergleich zum P4P800 Deluxe ganze 35 Euro weniger. Die Platine ist ein robuster Unterbau für einen günstigen P4-Rechner und eher für Einsteiger mit schmalem Budget gedacht. Übertakter werden nämlich einige wichtige Funktionen im BIOS vermissen: Es lassen sich weder die CPU-Spannung noch der FSB flexibel einstellen. Die als High-End-Hardware angepriesenen Canterwood-Platinen mit i875P-Chipsatz waren in unseren Tests langsamer als die günstigeren Springdale-Mainboards mit i865PE-Chipsatz, außerdem liefen nicht alle Canterwood-Platinen gleich auf Anhieb stabil.

BERND HOLTMANN

Die große Marktübersicht aktueller Pentium-4-Mainboards



Name:	AXC4 Max	8PENXP	4PDA2+	Intel 865PE Pro II	D865PERL
Hersteller/Preis	Aopen/€ 210,-	Gigabyte/€ 200,-	Epox/€ 174,-	Albatron/€ 180,-	Intel/€ 130,-
Info	02102-157777	040-2533040	09241-99170	01805-035383	089-991430
Chipsatz/CPU-Typen	i875P/Pentium 4, Celeron	i865PE/Pentium 4, Celeron	i865PE/Pentium 4, Celeron	i865PE/Pentium 4, Celeron	i865PE/Pentium 4, Celeron
BIOS-Version/Platinenversion	1.04a/PCB 77	F4/1.0	11.04.03/1.0	17.04.03/1.0	RL86510A.86A.0017.D/01
Preis-Leistung	Befriedigend	Befriedigend	Befriedigend	Befriedigend	Gut
AGP-/PCI-/ISA-Slots	AGP8X/5/0	AGP(Pro)8X/5/0	AGP8X/5/0	AGP8X/5/0	AGP8X/5/0
Anschlüsse USB/Riser/IrDA	8/0/1	6/0/1	4/0/1	6/0/1	6/0/1
Speicherart/Anzahl Bänke	4xDDR-SDRAM	6xDDR-SDRAM	4xDDR-SDRAM	4xDDR-SDRAM	4xDDR-SDRAM
Software-Paket	E-Color, Silent Tek, HW Monitor	Internet Sec. 2003, Easytune 4	Ghost 7, PC-Cillin 2002, Magicbios	PC-Cillin 2002	Win DVR Lite, Internet Security 2003
Onboardsound	ALC 650 (AC97)	ALC 655 (AC97)	CMI 9739A (AC97)	VIA Envy 24PT (AC97)	AD 1985 (AC97)
Sonstige Ausstattung	IDE/SATA-RAID, GBit-LAN, Firewire	IDE/SATA-RAID, GBit-LAN	Diag-LED, je RAID- und SATA-Contr.	Je RAID- und SATA-Contr., GBit-LAN	GBit-LAN, Firewire, USB-Blende
Laufwerksmodi (DMA, SATA)	DMA 33/66/100/133, SATA 150	DMA 33/66/100/133, SATA 150	DMA 33/66/100/133, SATA 150	DMA 33/66/100/133, SATA 150	DMA 33/66/100/133, SATA 150
Frontside-Bus (realer FSB)	100 - 400 MHz/200,9 MHz	100 - 355 MHz/202 MHz	100 - 350 MHz/200,9 MHz	100 - 333 MHz/200 MHz	-/200 MHz
Spiele-Performance	Sehr gut	Gut	Gut	Gut	Gut
Übertaktung	Gut geeignet	Bedingt geeignet	Bedingt geeignet	Gut geeignet	Ungeeignet
Kompatibilitätstest	Speicherprobleme	Bestanden	Bestanden	Bestanden	Bestanden
Wertung	1,6	1,6	1,7	1,8	2,8
Kommentar:	Sehr schnelles Board mit Lüftersteuerung und Speicherproblemen	Gute Ausstattung, aber unterdurchschnittlich langsam	Deutsche Anleitung als PDF, dickes Softwarepaket – gute Wahl	Mageres Softwarepaket, aber gute Hardware-Features	Für Standard-PCs akzeptabel, für Übertakter nutzlos

*Abgewertet wegen dynamischen Overclockings

Das bringt die Zukunft

Der Pentium 5 steht vor der Tür und kaum jemand weiß es. Ab Herbst soll er sich gegen AMDs Athlon 64 durchsetzen. PC Games erklärt schon jetzt, was Sie erwartet.

Auf dieser Seite widmen wir uns der Zukunft von Intel, denn der Chip-Riese hat im Laufe des nächsten Jahres noch einiges vor. Bereits im Herbst geht der Pentium 4 in Rente und macht Platz für seinen Nachfolger mit dem Codenamen Prescott. Sein Chipkern basiert auf der gleichen Architektur (Intel nennt sie „Netburst"), birgt aber einige Technik-Neuheiten.

Rekord durch neue Technik

Die wichtigste Neuerung beim Prescott ist das feinere und wesentlich teurere Herstellungsverfahren. Was das genau heißt? Niedrigerer Stromverbrauch, weniger Abwärme, wesentlich höhere mögliche Taktfrequenzen (bis zu 5 GHz) und leider auch ein stolzer Preis zur Markt-Einführung. High-End-Modelle sollen zwischen 500 und 650 Euro kosten (siehe PCG 07/03, S. 167) Der erste Prescott-Prozessor startet laut inoffiziellen Angaben zufolge mit 3,4 GHz. Sein L1-Datencache ist mit 16 kByte doppelt so groß wie der des aktuellen Pentium 4. Den L2-Cache verdoppelt Intel auf 1 MByte. Der neue Prozessor beherrscht außerdem 13 neue Befehle („Prescott New Instructions", kurz PNI), deren Wirksamkeit sich aber erst an Spielen und Treibern testen lässt, die PNI auch unterstützen. An alle Aufrüster: Die ersten Prescotts werden im Sockel478-Format gebaut und verstehen sich unter anderem mit den ab Seite 172 getesteten Mainboards mit Springdale- und Canterwood-Chipsatz. Erst 2004 will Intel zur neuen CPU-Verbindung Sockel T wechseln.

TCPA und Grantsdale

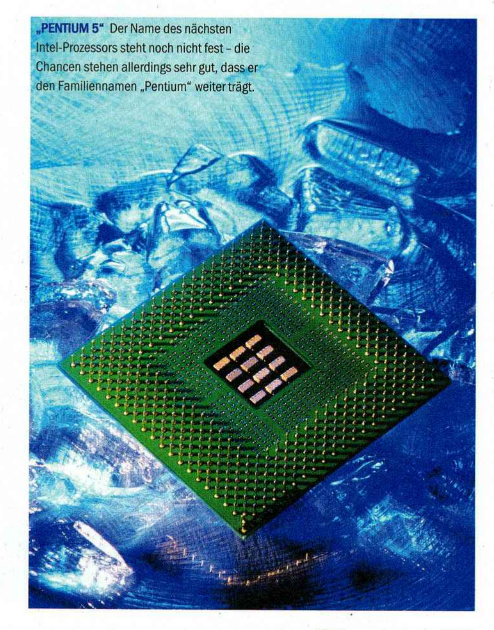
Prescott bietet als erster Prozessor eine Option für die Unterstützung von Intels Sicherheitstechnik LaGrande. Damit könnten auf Plattformen, die mit einem Trusted-Platform-Modul ausgestattet sind, erste Applikationen mit neuen Sicherheitsfeatures getestet werden. Eine breite Markteinführung ist unwahrscheinlich, da erst mit zukünftigen Betriebssystemen die Software-Basis zur Verfügung stehen wird. Immer noch nicht offiziell bestätigt hat man die Gerüchte um die nächsten Mainboard-Chipsätze für den „Pentium 5". Unter dem Namen „Grantsdale" sollen verschiedene Chips hergestellt werden, die nicht nur DDR2-Speicher, sondern auch das zukünftige Steckkarten-Format PCI-Express unterstützen. Wir bleiben gespannt! BERND HOLTMANN

Pentium 4 **im Vergleich**

Die wichtigsten technischen Eckdaten in einer Tabelle: Das kann Intels Prescott alles.

Name	Pentium 4	Pentium 4 B	Noch nicht bekannt
Codename	Willamette	Northwood	Prescott
Level2-Cache	256 kByte	512 kByte	1.024 kByte
Level1-Befehls-Cache	12K mOps (Trace)	12K mOps (Trace)	12K mOps (Trace)
Level1-Daten-Cache	8 kByte	8 kByte	16 kByte
Herstellungs-Prozess	180 Nanometer	130 Nanometer	90 Nanometer
Frontside-Bustakt	100 MHz QDR	100 - 200 MHz QDR	200 MHz QDR
Taktfrequenzen	1.300 - 2.000 MHz	1.600 - 3.200 MHz	3.000 MHz
Mainboard-Steckformat	Sockel423	Sockel478	Sockel478/T
Befehlssatz-Erweiterungen	MMX, SSE, SSE2	MMX, SSE, SSE2	MMX, SSE, SSE2, PNI*

* Prescott New Instrucions, Sammlung aus 13 neuen Befehlen



„PENTIUM 5" Der Name des nächsten Intel-Prozessors steht noch nicht fest – die Chancen stehen allerdings sehr gut, dass er den Familiennamen „Pentium" weiter trägt.



frozen-silicon.de

phone: 0800-0-FROZEN freecall

0800-0-376936 Mo-Fr 10:00-17:00 Uhr

Jetzt online bestellen:



Frozen Silicon - High Performance: *mit 4 Jahren Markterfahrung zählen wir in der noch jungen Branche für Tuning, Design, Overclocking und Gamerzubehör zu den etablierten Unternehmen. Zehntausende Kunden sind von Produkten, Qualität und Service überzeugt und namhafte Hersteller geben uns als autorisiertem Distributor das Vertrauen in den Vertrieb Ihrer Produkte in Deutschland. Sie finden bei uns stets aktuelle Produkte und neue Technologien. Unsere Artikel werden für Sie ständig von Hardwaresites und Computer-Magazinen getestet und geprüft.* ***Sie haben auf alle Artikel natürlich 24 Monate Garantie und 14 Tage Rückgaberecht.*** *Bestellen auch Sie über unseren sicheren Online-Shop oder rufen Sie uns kostenfrei an.* ***Wir freuen uns auf Sie!***

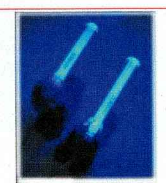
That's Case Modding!



Light Fever
Crystal Magic Strobo

Crystal Magic Strobo Lüfter holen das "Disco Feeling" in Ihr Gehäuse. Über einen Regler lässt sich der Flash-Effekt so einstellen, dass die vier LEDs am Lüfter einfach nur blinken oder so schnell nacheinander aufblitzen, dass das Licht praktisch über den Lüfter zu fließen scheint. Bei all den optischen Gimmicks hat der Strobo Fan auch noch eine ordentliche Leistung ohnelaut zu sein!

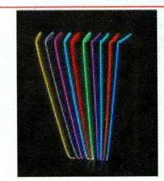
Magic Strobo Fan: EUR 12,90
in (rot, blau oder grün)



LED Light Sticks
Antec Illuminate

Die Antec USB-LightSticks werden einfach über einen Inverter an den USB-Port angeschlossen und sind so in kürzester Zeit betriebsbereit. Mit Hilfe des mitgelieferten Controllers können Sie die LED-Sticks sogar im Takt der Musik aufleuchten lassen. Mit den Leuchtsticks können Sie nicht nur dem Gehäuse farbige Akzente verpassen: auch die Umgebung kann endlich mitbeleuchtet werden.

Antec LED Sticks: EUR 18,90
(mini oder full size, in 4 Farben)



Rundum erleuchtet.
Neon Strings

So einfach geht das: nehmen Sie einen oder mehrere dieser neuen, bis 2,5 Meter langen "Neon Strings" - das sind hochflexible, leuchtende Kabel - verlegen Sie sie ordentlich oder kreuz und quer im, am und um das PC-Gehäuse oder Tastatur oder wo immer Sie wollen, schließen Sie den Stecker am Netzteil an, schalten Sie ein und erfreuen Sie sich am komplett neuen Aussehen Ihres soeben selbst designten PC.

Neon Strings: ab EUR 19,90
in Aqua, Blue, Green, Hot Red und Yellow



Lichtempfindlich.
UV Sensitive Fans

Lüfter können schwarz sein und Krach machen. Müssen sie aber nicht. Diese hier sind grün, orange oder blau und zeigen Ihre beste Farbe erst bei der Einstrahlung von UV-Licht. Dazu lüften sie auch noch gut und sogar schön leise. Vor allem im Zusammenhang mit den Lazer LEDs UV oder entsprechenden Kaltkathodenlampen empfehlen wir diese Lüfter an sichtbaren Stellen als I-Tüpfelchen der Beleuchtung.

UV Sensitive Fan: EUR 6,90
(in Blau, Grün uhd Orange)



Antec LAN BOY, Aluminium All Iinclusive

Ihr idealer Begleiter auf LAN-Parties: Kompakt, edel, und mobil! Der Antec LAN-Boy sieht nicht nur stylish aus, er hat auch bereits ein Seiten-Window. Das Gehäuse besteht komplett aus edlem Aluminium. Was ihn aber zum mobilen LAN Gehäuse macht, sind die beiliegenden Tragegurte! Und ein SmartBlue Netzteil mit 350 Watt ist auch schon drin ...

Antec LAN BOY mit Tragegurt: nur EUR 119,00



Die Maus ist blau! Mini Optical Blue.

Wieder ein Beispiel für Dinge die beleuchtet werden können: Die Mini Optical Blue ist eine optische Maus, die mit blauer LEDund blau-transparentem Gehäuse optisch verfeinert wurde. Eine super genaue Abtastrat, die präzise Steuerung und Gleiteigenschaften sind dafür verantwortlich, dass sie trotz des günstigen Preises nicht einfach nur billig ist.

Mouse Mini Optical Blue: EUR 12,50

Mehr Produkte und aktuelle Preise finden Sie in unserem Online-Shop unter www.frozen-silicon.de.

Händleranfragen willkommen!

Dies ist nur ein sehr kleiner Auszug aus unserem umfangreichen Produktsortiment, unter www.frozen-silicon.de finden Sie noch mehr Produkte und Ideen zu den Themen Design, Übertakten, Tuning und Hardwareoptimierung. Alle Preise inkl. Mehrwertsteuer. Zahlung per American Express, Eurocard, Mastercard, VISA, Nachnahme oder Vorkasse möglich. Alle Preise zzgl. Versandkosten. Wir liefern nach ganz Europa, bitte erfragen Sie die aktuellen Versandtarife. Dieses Angebot ist freibleibend und unverbindlich vorbehaltlich Druckfehlern und Irrtümern. Aufgrund der frühzeitigen Drucklegung sind die aktuellen Tagespreise im Onlineshop maßgeblich. Es gelten ausschließlich unsere AGB, die Sie unter www.frozen-silicon.de einsehen können, alternativ senden wir Ihnen diese auch gern zu.

Frozen Silicon · Nikolaus-Otto-Str. 3 · 30989 Gehrden · Fax: 05108-642020 · info@frozen-silicon.de



Das doppelte Flottchen

Passend zu unserem Intel-Special präsentieren wir Ihnen einen **Direktvergleich zwischen zwei High-End-PCs**, bei denen bereits Intels neuer Pentium 4 C zum Einsatz kommt.

Alienware und Dell gehen bei ihren aktuellen Spiele-PCs keine Kompromisse ein. Trotz ähnlicher Ausstattung könnten die beiden Rechner jedoch nicht unterschiedlicher sein, wie unser Test zeigt.

Alienware S-4: Rohe Performance

Hinter der auffällig gestalteten Fassade des neuen Alienware-Gehäuses steckt der bewährte CS-601 Midi-Tower. Zu dessen Vorteilen gehören neben der guten Verarbeitung zahlreiche sinnvolle Details. Die Festplattenkäfige lassen sich beispielsweise ohne Werkzeug herausnehmen. Zusätzlich hat Alienware an der Front vier USB-Anschlüsse untergebracht. Herzstück des Spiele-Rechners ist der neue Pentium 4 C mit 3,0 GHz. Dank des 200 MHz schnellen Frontside-Bus (FSB) ist er den bisherigen Pentium-4-Modellen überlegen. Das Intel-Mainboard mit dem ebenfalls neuen Canterwood-Chipsatz beherbergt zwei 512 MByte DDR-Speichermodule von Corsair. Damit das High-End-System in aktuellen Spielen auch bei maximalen Details noch überzeugen kann, hat sich Alienware für eine Radeon 9800 Pro als Grafikbeschleuniger entschieden. Dank dieser Ausstattung kann der S-4 mit einer enormen Spiele-Performance auftrumpfen. Mit hohen Qualitätseinstellungen (2x Kantenglättung, 4x anisotroper Filter) erreicht das System bei der **UT 2003**-Engine rekordverdächtige 160 fps. Punktabzug gibt es hingegen für die Lautstärke des Rechners: 53 dB(A) sorgen für ein auffälliges Betriebsgeräusch.

Dell Dimension 8300: Der Leisetreter

Auch Dells Komplettrechner zielt auf gut betuchte Spieler. Bei der Ausstattung ging man dazu einen ähnlichen Weg wie Alienware. Der Dimension 8300 setzt ebenfalls auf das High-End-Trio, welches aus einem Pentium 4 C mit 3.000 MHz, einem Mainboard mit Canterwood-Chip sowie einer Radeon-9800-Pro-Grafikkarte besteht. Der Speicher fällt allerdings weniger üppig aus als beim S-4: Anstelle von 1.024 MByte wurden zwei 256-MByte-Module verbaut. In den Spiele-Benchmarks gerät der Dimension 8300 dadurch ins Hintertreffen. 132 Bilder pro Sekunde bei der **UT 2003**-Engine (gleiche Qualitäts-Settings wie beim Alienware-PC) sind zwar ein gutes Ergebnis, der S-4 ist im Vergleich allerdings gut 20 Prozent schneller. Im Gegensatz zu dem ausgefallenen Alienware-Design wirkt der traditionelle Dell-Tower zudem sehr unspektakulär und etwas zu brav. Dafür kostet der Dell-PC auch gut 500 Euro weniger. Die Qualitäten dieses Systems liegen jedoch woanders. Dank einer ausgeklügelten Kühlung beträgt der Geräuschpegel angenehme 38 dB(A). Damit ist der Dell Dimension 8300 ein echter Leisetreter und stört den Anwender nicht mit lauten Arbeitsgeräuschen. Zudem kann sich der Käufer auf den erfahrungsgemäß sehr guten Dell-Service verlassen.

DANIEL MÖLLENDORF

Die Kontrahenten in Zahlen und Fakten

Name:	S-4	Dimension 8300
Hersteller	Alienware	Dell
Website	www.alienware.de	www.dell.de
Telefon	0800-1005079	06103-7667000
Preis	2.499,- €	1.982,- €
Prozessor	Pentium 4 3,0 GHz	Pentium 4 3,0 GHz
Mainboard-Chipsatz	i875P (Canterwood)	i875P (Canterwood)
Frontside-Bus	800 MHz	800 MHz
Speicher	1.024 MByte Corsair	512 MByte Markenspeicher
Grafikkarte	Radeon 9800 Pro	Radeon 9800 Pro
Festplatte	Seagate 120 GByte Serial-ATA	Seagate 120 GByte Serial-ATA
Ausstattung	1,9	2,1
Eigenschaften	1,2	1,5
Leistung	1,5	1,5
Fazit:	Optisch auffälliger Game-Tower mit hoher Spiele-Performance	Gute Leistung plus angenehme Geräuschkulisse, relativ günstig
Wertung	**1,5**	**1,6**

www.sharkoon.com

CUS2? NIE GEHÖRT...

www.Sharkoon.com
the original



Sharkoon CUS2 Low Noise - der flüsterleise Prozessorlüfter. Besuchen Sie uns auf der Games Convention in Leipzig: Halle 3, Stand F41







Terratec **Mystify Claw**

Obwohl die Claw auf den ersten Blick wie eine Filmrequisite aus dem Sci-Fi-Klassiker **Kampfstern Galactica** aussieht, ist sie eigentlich als Tastatur-Ersatz für Action-Spieler gedacht. Nach dem Anschluss an einen USB-Port muss die Konfigurations-Software installiert werden. Diese ermöglicht die freie Belegung der zehn Funktionstasten der Claw. Auch Tastenkombinationen samt Verzögerungen zwischen einzelnen Kommandos lassen sich zuordnen und als Profil speichern. Um dieses Feature wirklich sinnvoll nutzen zu können, hätten es allerdings mehr als zehn Feuerknöpfe sein müssen. Um das Gerät bequem bedienen zu können, sollten Sie weder zu große noch zu kleine Hände haben. Der Tastenanschlag ist hingegen sehr direkt und leichtgängig. Natürlich kann man sich auf lange Sicht an die Handhabung der Claw gewöhnen, allerdings bleibt die Frage nach dem praktischen Nutzen offen. Spätestens bei der Texteingabe greift man eben doch wieder zur Tastatur. DANIEL MÖLLENDORF

TESTURTEIL MYSTIFY CLAW	
HERSTELLER	Terratec
PREIS	Ca. € 45,-
TEL.	02157-81790
AUSSTATTUNG	2,4
EIGENSCHAFTEN	2,8
LEISTUNG	2,6
FAZIT: Unhandliches Eingabegerät ohne großen Nutzwert	
WERTUNG	2,6

Viewsonic **VP171b**

Der Viewsonic VP171b ist ein 17-Zoll-Flüssigkristallbildschirm, der eine maximale Auflösung von 1.280x1.024 Bildpunkten darstellen kann. Der horizontale und vertikale Blickwinkel beträgt 140 Grad – sehr gut für einen Flachbildschirm. Richtig protzen kann der Monitor mit seinen Anschlüssen, denn er besitzt nicht nur zwei analoge D-Sub-Eingänge, sondern auch einen digitalen DVI-Eingang. Das Netzteil hat Viewsonic gleich ins Gerät eingebaut. Mit theoretischen 16 Millisekunden Reaktionszeit liegt das Display im Leistungsbereich, in dem 3D-Spiele problemlos darstellbar sind. In unseren Tests erreicht der Monitor lediglich 23 Millisekunden – trotzdem ein guter Wert. Im subjektiven Test mit **Unreal 2** war der VP171b vollkommen spieletauglich. Farbbrillanz, Helligkeitsverteilung und Bildschärfe waren exzellent, genau wie das einfach zu bedienende Bildschirmmenü. Nur der hohe Preis trübt den ansonsten erstklassigen Eindruck. Für Spieler sehr empfehlenswert. BERND HOLTMANN

TESTURTEIL VP171B	
HERSTELLER	Viewsonic
PREIS	Ca. € 599,-
TEL.	02154-91880
AUSSTATTUNG	1,7
EIGENSCHAFTEN	2,2
LEISTUNG	1,4
FAZIT: Sehr gute Bildqualität, ideal für 3D-Spiele geeignet	
WERTUNG	1,6

M-Audio Revolution 7.1

Bislang hat Soundkartenhersteller M-Audio lediglich High-End-Hardware produziert. Die Revolution 7.1 ist eine der ersten Soundkarten für den Massenmarkt und zielt vor allem auf Spieler ab. Auf der Karte werkelt der neue VIA-Soundchip ICE1724 Envy 24. Er unterstützt 7.1-Sound, während die verbauten Analog-Digital-Wandler mit einer maximalen Auflösung von 24 Bit bei 96 Kilohertz Samplingrate arbeiten. Neben den analogen Miniklinke-Anschlüssen gibt es nur einen koaxialen Digital-Ausgang: Auf interne Anschlüsse hat man verzichtet. Beim Test verwendeten wir das aktuelle Treiberpaket und das Control Panel von www.m-audio.de. Wie auch bei Terratecs Aureon 7.1 Space scheint der Treiber nicht sauber zu arbeiten. Die Karte verursacht im Sensaura-Modus Störgeräusche. Nur der Wechsel auf Softwaresound behebt das Problem. Davon abgesehen ist die Klangqualität der Karte gut, sowohl bei DVD- als auch bei Musik-Tests. BERND HOLTMANN

TESTURTEIL REVOLUTION 7.1	
HERSTELLER	M-Audio
PREIS	Ca. € 139,-
TEL.	07941-987000
AUSSTATTUNG	2,2
EIGENSCHAFTEN	1,7
LEISTUNG	2,5
FAZIT: Wenig Schnittstellen und mangelhafte Spiele-Unterstützung – schade!	
WERTUNG	2,3



58068 Samsung 17" Samtron 76E 70kHz TCO99
Sichtbare Diagonale: 16" | Bildröhrentyp: FST | Auflösung: 1280 x 1024 Pixel | Punktabstand: 0.28 mm | Bildmaske: Lochmaske | Video D-Sub: Ja | Herstellergarantie/Service: 36 Monate Vor-Ort-Service

99,-

EPSON

55704 EPSON Stylus Photo 1290 A3+
Druckmethode: Piezo-Tintenstrahl | Druckgeschwindigkeit (Seiten/Minute): 9.4 sw/9 fa | Auflösung: 2880 x 720 dpi | Papierformat: DIN A3+ | Papierzufuhr: Papierkassette für 100 Blatt | Anschlüsse: USB/Parallel | Rollenzufuhr/Randlosdruck: Ja | Druckertreiber: MacOS/Windows | Herstellergarantie/Service: 12 Monate Carry-In-Service

368,-

LITEON



61867 LITE-ON LVD-2001 DVD-Player
DVD-Video/DVD-R/CD-Audio/CD-Video/CD-R-Audio/CD-RW-Audio/S-Video-CD/MP3/WMA | DTS (Digital Surround)/Dolby Digital/MPEG Multichannel | 10 Bit/27 MHz Video D/A Wandler/24 Bit/192 kHz AudioD/A Wandler | u.v.a.m. | Herstellergarantie: 12 Monate

189,-



57861 DAWI PCI DC-100 Ultra DMA RAID intern bulk
Controller-Art: ATA RAID | Host Interface: PCI 32-Bit | Device-Protokoll: Ultra ATA/100 | Transferrate: 100 MB/s | Kanäle (Anzahl): 2 | Geräte (Anzahl): 4 | u.v.a.m. | Herstellergarantie: 60 Monate

51,-

TOP 10

		€
62195	**VIA EPIA** M1000NEH-Mini-ITX Sockel 370	148.00
61831	**ASUS** A7V8X-X/LAN/PA Sockel A/462	69.00
59611	**Edimax** Printserver PS-1001 1xParallel	55.00
59147	**MS WINDOWS XP** Home Edition SB	93.00
62143	**neovo** 19" LCD K-19 TFT-Monitor	569.00
62204	**ATI Sapphire Radeon** 9800 Pro 256 MB retail	511.00
62073	**MSI** 6243 NetPC Hermes GV light	158.00
51021	**TEAC** Diskettenlaufwerk 3.5" 1.44 MB beige	8.50
58199	**ultron** Surround-Soundsystem 650W inkl. Fernbedienung retail	99.90
60690	**IBM** IDE-Festplatte 120 GB IC35L 120-AV-V2 2 MB 7200 upm	101.00



58878 Samsung 19" Samtron 96B 85kHz TCO95
Sichtbare Diagonale: 18" | Bildröhrentyp: FST | Auflösung: 1600 x 1200 Pixel | Punktabstand: 0.22 mm | Bildmaske: Lochmaske | Video D-Sub: Ja | Herstellergarantie/Service: 36 Monate Vor-Ort-Service

139,-



62349 Shuttle PC-SN45-G 462 M-ATX
Mini-Aluminium-Gehäuse, inkl. Mainboard und I.C.E. CPU-Kühlung mit Heatpipe | Netzteil: 200 Watt | Einschübe: 1x 5.25" und 2x 3,5" | Abmessungen: 300 x 200 x 185 mm | Slot: 1x AGP (8x) und 1x PCI | u.v.a.m.

269,-



61985 Samsung 160 GB V80 5400 SV1604N intern
Formfaktor: 3.5" | Bauhöhe: 1.00" | Bus-Typ: Ultra ATA/133 | Kapazität: 160.0 GB | Umdrehungen: 5400 upm | Transferrate: 133 MB/s | Zugriffszeit: 8.9 ms | Puffer: 1048 kB | Herstellergarantie: 36 Monate

115,-



60673 Samsung 19" Samtron 91s TCO99
Auflösung max.: 1280 x 1024 Pixel | Punktabstand: 0.294 mm | Bildaufbauzeit: 25 ms | Kontrast: 500:1 | Helligkeit: 250 cd/qm | Betrachtungswinkel H/V: 170°/170° | Herstellergarantie/Service: 36 Monate Vor-Ort-Service

635,-

ultron





58203 ultron Octavus 5.1 fortissimo Surround-Soundsystem 850W
Leistung: 850 Watt (PMPO)/60 Watt (RMS) | Herstellergarantie: 36 Monate

69,90

NEU **Vertrauen schaffen!**

- **Treuhandservice** Sicher einkaufen mit Safetrade von iloxx!
- **Ab jetzt auch Versand per DPD und Trans-o-Flex** (für Großlieferungen Palettenversand) möglich!

Der Computerhardware-Versand



COMPUTER GMBH
Rotter Bruch 26b, 52068 Aachen

BESTELLTELEFON: 0800-3678566 · **BESTELLFAX: 0800-3678329**
Gebührenfrei / Mo - Fr 8.00 - 19.00 Uhr · 24 Stunden täglich

E-MAIL: info@fortknox.de

Alle Preise verstehen sich inkl. der gesetzl. MwSt. (Brutto-Preise). Es gelten die AGB und Garantiebedingungen der FortKnox Computer GmbH. Alle Angebote sind freibleibend, zzgl. € 7,90 Versandkostenpauschale pro Lieferung und Nachnahme (bei Online-Bestellungen ab € 5,90). Irrtümer, Druckfehler, Preisänderungen vorbehalten. Alle genannten Produkte sind eingetragene Warenzeichen der jeweiligen Hersteller.

Hiermit machen wir Sie auf Ihr Widerrufsrecht aufmerksam!

Preis-/Verfügbarkeitsstand 15.07.2003

Wir wollen's wissen!

Welche Grafikkarte besitzen Sie? Als Belohnung verlost PC Games unter den Teilnehmern drei High-End-Grafikkarten!

Sie haben in letzter Zeit über einen Grafikkarten-Wechsel nachgedacht, aber wissen nicht, welches Modell Sie sich kaufen sollen? Kein Problem: Sagen Sie uns einfach, mit welchem 3D-Grafikchip Ihre aktuelle Grafikkarte arbeitet, damit wir unsere Einkaufstipps für 3D-Beschleuniger entsprechend überarbeiten können. Teilnehmen lohnt sich – unter allen Einsendungen verlost PC Games die drei folgenden Geforce-FX-Platinen aus dem Hause Innovision:

Die Inno3d Tornado Geforce FX 5900 Ultra kostet stolze 525 Euro und setzt auf das aktuelle 3D-Flaggschiff der Geforce-FX-Chipfamilie. Der FX-5900-Prozessor besitzt eine 256 Bit breite Speicheranbindung für hohe 3D-Performance. Durch die Unterstützung von Pixel Shadern und Vertex Shadern der Version 2.0 ist die Karte komplett kompatibel zu DirectX 9. Etwas weniger MHz unter der Haube hat die Tornado Geforce FX 5900 (ca. € 400,-). Statt mit 450 MHz/425 MHz DDR (Chip/Speicher) an den Start zu gehen, rechnet der FX-5900-Chip mit einem um 50 MHz niedrigeren Chiptakt. Die Tornado Geforce FX 5800 (ca. € 300,-) ist mit 400 MHz getaktet und greift auf 128 MByte DDR2-Grafikspeicher zurück. Als kostenlose Dreingaben gibt es für alle drei Grafikkarten ein Softwarepaket, das neben Treibern aus den folgenden Programmen besteht: WinDVD, WinDVD-Creator und dem Benchmark 3DMark 03. Wir drücken Ihnen die Daumen!



ZU VERSCHENKEN Unter allen Einsendern verlost PC Games drei erstklassige 3D-Grafikkarten von Innovision.

Um an diesem Gewinnspiel per SMS teilzunehmen, senden Sie eine Kurzmitteilung mit dem Inhalt „PCG1 <AUSWAHL>" an die Telefonnummer: 8 11 14 (€ 0,49/SMS*) bzw. Schweiz: 7 24 44 (0,70 Sfr/SMS).

Oder rufen sie uns einfach an: 0190 658 651 (€ 0,41/min) bzw. 0901 210 212 (0,50 Sfr/min) für die Schweiz.

- Mitmachen dürfen alle Leser von PC Games mit Ausnahme der Mitarbeiter von Innovision und der COMPUTEC MEDIA AG.
- Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
- Alle Gewinner werden schriftlich benachrichtigt.
- Die Preise können nicht bar ausgezahlt werden.
- Jeder Teilnehmer erklärt sich damit einverstanden, dass im Gewinnfall sein Name abgedruckt wird.

* Alle Netze! VF, D2 Vodafone Anteil 0,12 €

3D-Grafikchip	Chiphersteller	AUSWAHL
Geforce 256 DDR	Nvidia	1
Geforce2 MX (-200/-400)	Nvidia	2
Geforce2 GTS/Pro/Ti	Nvidia	3
Geforce3 Ti-200	Nvidia	4
Geforce3 oder Gf3 Ti-500	Nvidia	5
Geforce4 MX-420/-440 / -460	Nvidia	6
Geforce4 Ti-4200 (-8X)	Nvidia	9
Geforce4 Ti-4400 oder Ti-4800SE	Nvidia	10
Geforce4 Ti-4600 oder Ti-4800	Nvidia	11
Geforce FX 5200	Nvidia	12
Geforce FX 5200 Ultra	Nvidia	13
Geforce FX 5600	Nvidia	14
Geforce FX 5600 Ultra	Nvidia	15
Geforce FX 5800	Nvidia	16
Geforce FX 5800 Ultra	Nvidia	17
Geforce FX 5900	Nvidia	18
Geforce FX 5900 Ultra	Nvidia	19
Kyro 1 oder Kyro 2	STM	20
Matrox Parhelia-512	Matrox	21
Radeon 64 DDR/7500/9100	Ati	22
Radeon 8500/8500 LE	Ati	23
Radeon 9000	Ati	24
Radeon 9000 Pro	Ati	25
Radeon 9200	Ati	26
Radeon 9200 Pro	Ati	27
Radeon 9500	Ati	28
Radeon 9500 Pro	Ati	29
Radeon 9600	Ati	30
Radeon 9600 Pro	Ati	31
Radeon 9700	Ati	32
Radeon 9700 Pro	Ati	33
Radeon 9800	Ati	34
Radeon 9800 Pro	Ati	35

DIE BESTEN GRAFIKKARTEN BIS 200 EURO

Modell	Hersteller	3D-Chip	Preis	Speicher	Taktung Chip/Speicher	Wertung
G4TI4200-TD8X	MSI	Geforce4 Ti-4200-8X	Ca. € 195,-	128 MByte DDR-SDRAM	250/256 MHz (DDR)	1,8
G4 Ti-4200 Turbo	Albatron	Geforce4 Ti-4200	Ca. € 200,-	64 MByte DDR-SDRAM	250/250 MHz (DDR)	1,8
3DP Radeon 9000 Pro	Hercules	Radeon 9000 Pro	Ca. € 140,-	64 MByte DDR-SDRAM	275/275 MHz (DDR)	1,8
Tachyon Rad. 9000 Pro	Tyan	Radeon 9000 Pro	Ca. € 150,-	64 MByte DDR-SDRAM	275/290 MHz (DDR)	1,8
Geforce4 Ti-4200	Prolink	Geforce4 Ti-4600	Ca. € 180,-	128 MByte DDR-SDRAM	250/250 MHz (DDR)	1,8
Radeon 9500	Connect 3D	Radeon 9500	Ca. € 175,-	128 MByte DDR-SDRAM	275/270 MHz (DDR)	1,9
Maya II Radeon 9500	Gigabyte	Radeon 9500	Ca. € 200,-	64 MByte DDR-SDRAM	275/270 MHz (DDR)	1,9
Gladiac 9500	Neue Elsa GmbH	Radeon 9500	Ca. € 200,-	64 MByte DDR-SDRAM	275/270 MHz (DDR)	1,9
SP7200T2 Pure	Sparkle	Geforce4 Ti-4200	Ca. € 159,-	64 MByte DDR-SDRAM	250/250 MHz (DDR)	1,9
Atlantis Radeon 9000Pro	Sapphire	Radeon 9000 Pro	Ca. € 150,-	64 MByte DDR-SDRAM	275/275 MHz (DDR)	1,9
G4MX-460-VT	MSI	Geforce4 MX-460	Ca. € 180,-	64 MByte DDR-SDRAM	300/275 MHz (DDR)	1,9

DIE BESTEN GRAFIKKARTEN AB 200 EURO

Modell	Hersteller	3D-Chip	Preis	Speicher	Taktung Chip/Speicher	Wertung
Tornado Geforce FX 5800	Innovision	Geforce FX 5800	Ca. € 409,-	128 MByte DDR-II-SDRAM	400/800 MHz (DDR-II)	1,5
AA300 Ultra TD MyVIVO	Leadtek	Geforce FX 5800 Ultra	Ca. € 540,-	128 MByte DDR-II-SDRAM	500/1.000 MHz (DDR-II)	1,5
Atlantis 9700 Pro Ultimate Edition	Sapphire	Radeon 9700 Pro	Ca. € 520,-	128 MByte DDR-SDRAM	325/310 MHz (DDR)	1,5
Mystify 5800 Ultra	Terratec	Geforce FX 5800 Ultra	Ca. € 630,-	128 MByte DDR-SDRAM	500/1.000 MHz (DDR-II)	1,6
V8460 Ultra Deluxe	Asus	Geforce4 Ti-4600	Ca. € 360,-	128 MByte DDR-SDRAM	300/325 MHz (DDR)	1,6
3D Prophet Rad. 9500	Hercules	Radeon 9500 Pro	Ca. € 289,-	128 MByte DDR-SDRAM	275/270 MHz (DDR)	1,6
3D Prophet Rad. 9700	Hercules	Radeon 9700	Ca. € 380,-	128 MByte DDR-SDRAM	275/270 MHz (DDR)	1,6
Gladiac 9700 Pro LE	Neue Elsa GmbH	Radeon 9700 Pro	Ca. € 500,-	128 MByte DDR-SDRAM	325/310 MHz (DDR)	1,6
Atlantis Radeon 9700	Sapphire	Radeon 9700	Ca. € 350,-	128 MByte DDR-SDRAM	275/270 MHz (DDR)	1,6
Maya II GV-R9700 Pro	Gigabyte	Radeon 9700 Pro	Ca. € 480,-	128 MByte DDR-SDRAM	325/325 MHz (DDR)	1,6
3DP. Radeon 9700 Pro	Hercules	Radeon 9700 Pro	Ca. € 500,-	128 MByte DDR-SDRAM	325/325 MHz (DDR)	1,6

Neueintrag in diesem Monat

Hardware-**Referenzen**

Nur vom Feinsten: Die amtliche Referenzliste entsteht in Zusammenarbeit mit den **Experten unserer Schwesterzeitschrift PC Games Hardware.**



MONITORE

Modell	Hersteller	Größe	Preis	Anschluss	Horiz.-Freq.	Wertung
LS902UT	Iiyama	17"	€ 250,-	D-Sub	30-96 kHz	1,6
Microscan A715	Adi	17" LCD	€ 499,-	D-Sub, DVI	30-96 kHz	1,8
FlexScan T565	Eizo	17"	€ 370,-	D-Sub, BNC	30-95 kHz	1,8
Brilliance 109P	Philips	19"	€ 480,-	D-Sub, BNC	30-111 kHz	1,8
Brilliance 107P20	Philips	17"	€ 320,-	D-Sub	30-92 kHz	1,9
Scaleo CTM5020	Fujitsu Siemens	15" LCD	€ 500,-	D-Sub	30-60 kHz	1,9
HM903DT	Iiyama	19"	€ 530,-	2x D-Sub	30-130 kHz	1,9
PV520	CTX	15" LCD	€ 400,-	D-Sub	30-60 kHz	1,9

LAUTSPRECHERSYSTEME

Modell	Hersteller	Preis	Art	Leistung RMS	Anschluss	Wertung
Z-680	Logitech	€ 399,-	5.1	450 Watt	Analog/digital	1,4
Megaworks 210D	Creative	€ 307,-	2.0	270 Watt	Analog/digital	1,4
Promedia 4.1	Klipsch	€ 300,-	4.1	400 Watt	Analog	1,4
Z-560	Logitech	€ 259,-	4.1	400 Watt	Analog	1,4
Megaw. THX 5.1 550	Creative	€ 350,-	6.1	500 Watt	Analog/digital	1,5
Sirocco Crossfire	Videologic	€ 389,-	4.1	100 Watt	Analog/digital	1,5
Digitheatre DTS	Videologic	€ 590,-	5.1	200 Watt	Analog/digital	1,6
Megaworks 510D	Creative	€ 330,-	5.1	450 Watt	Analog	1,6

GAMEPADS

Modell	Hersteller	Preis	Tasten	Anschluss	Wertung
Wingman Cordless Rumblepad	Logitech	€ 55,-	13	USB	1,7
Firestorm Wireless Gamepad	Thrustmaster	€ 40,-	12	USB	1,7
P3000 Wireless Gamepad	Saitek	€ 70,-	8 + Shift	USB	2,2
P880 Dual Analog Pad	Saitek	€ 30,-	10 + Shift	USB	2,3
RF Gamepad	Xtension	€ 30,-	12	USB	2,3

LENKRÄDER

Modell	Hersteller	Preis	Tasten	Anschluss	Wertung
Momo Force	Logitech	€ 180,-	6	USB	1,2
Force Feedback GT	Thrustmaster	€ 128,-	10	USB	1,3
SW FF Steering Wheel	Microsoft	€ 128,-	6	USB	1,5
Wingman Formula GP	Logitech	€ 59,-	4	Gameport	1,7
FF Racing Wheel	Logitech	€ 180,-	10	USB	1,8

JOYSTICKS

Modell	Hersteller	Preis	Tasten	Anschluss	Wertung
SW Force Feedback 2	Microsoft	€ 84,-	8	USB	1,4
SW Force Feedback Pro	Microsoft	€ 97,-	9 + Shift	Gameport	1,5
Sidewinder Precision 2	Microsoft	€ 46,-	8	USB, Gameport	1,6
Hotas Cougar	Thrustmaster	€ 320,-	28	USB	1,7
Top Gun Afterburner FF	Thrustmaster	€ 90,-	7	USB	1,7

MÄUSE

Modell	Hersteller	Preis	Tasten	Anschluss	Wertung
MX-700 Cordless Optical	Logitech	€ 90,-	7 + Scrollrad	USB	1,4
Mouse Man Dual Optical	Logitech	€ 45,-	4 + Scrollrad	PS/2, USB	1,4
MX-500 Optical Mouse	Logitech	€ 54,-	6 + Scrollrad	PS/2, USB	1,6
Cordless Mouse Man Optical	Logitech	€ 60,-	4 + Scrollrad	PS/2, USB	1,8
Intelli Mouse Explorer	Microsoft	€ 60,-	5 + Scrollrad	PS/2, USB	1,8

TASTATUREN

Modell	Hersteller	Preis	Anschlag	Anschluss	Wertung
Internet Keyboard Pro	Microsoft	€ 49,-	Schwer	PS/2, USB	1,5
Itouch	Logitech	€ 29,-	Mittel	PS/2, USB	1,7
EluminX Leucht-Keyboard	Auravision	€ 99,-	Mittel	PS/2	1,8
Office Keyboard	Microsoft	€ 64,-	Schwer	PS/2, USB	1,8
G80-3000	Cherry	€ 54,-	Mittel	PS/2	1,8

SOUNDKARTEN

Modell	Hersteller	Preis	3D-Sound	Wertung
SB Audigy Platinum eX	Creative	€ 299,-	EAX AHD, A3D	1,4
SB Audigy Player	Creative	€ 120,-	EAX AHD, A3D	1,5
SB Live! Player 5.1	Creative	€ 54,-	EAX, A3D 1.0	1,7
Game Theatre XP	Guillemot	€ 124,-	EAX, A3D 1.0	1,8
DMX 6fire LT	Terratec	€ 250,-	EAX, A3D 1.0	1,8

DIE RECHNER DES MONATS

In jedem Monat bekommen wir hunderte E-Mails, in denen Sie uns lange Hardwarelisten schicken und uns danach fragen, ob diese oder jene Zusammenstellung zu empfehlen ist. Damit Sie nun jeden Monat auf dem Laufenden sind, stellen wir für Sie drei verschiedene PCs im Eigenbau zusammen, die Ihnen als Orientierungshilfe dienen sollen. Für diese Komplett-PCs wählen wir nur die wichtigsten, leistungsbestimmenden Kernkomponenten aus und addieren dann pauschal 265 Euro für alle anderen Komponenten wie DVD-Laufwerk, Diskettenlaufwerk, Maus, Tastatur sowie Windows-Lizenz. Denken Sie daran, dass die Preisangabe bei jedem Produkt variieren kann – die hier aufgeführten Preise können also weder von uns noch von den Online-Anbietern garantiert werden. Damit alle Rechner leicht aufzurüsten sind, verwenden wir, wenn möglich, nur ein Speichermodul und lassen eine IDE-Einheit am Festplatten-Controller frei.

Das Gehäuse ist Geschmackssache.

Als Basis für die vorgestellten PCs brauchen Sie ein PC-Gehäuse in ATX-Bauform. Dieses bekommen Sie bei jedem PC-Händler, oft sogar mit Netzteil, ab 50 Euro aufwärts. Da die Gehäusewahl stark an den persönlichen Geschmack gebunden ist, wollen wir Ihnen an dieser Stelle nur den Hinweis mit auf den Weg geben, sich ein PC-Netzteil mit mindestens 250, besser noch mit 300 Watt Leistung einzubauen.

DER PREISTIPP-PC € 1.101,-

Komponente	Produktname	Preis	Webadresse	Telefon
Prozessor	AMD Athlon XP 2500+ (Barton)	€ 96,-	www.e-bug.de	05187-300604
Kühler	Noiseblocker NB-Acup Silent II	€ 40,-	www.noiseblocker.de	02103-255714
Mainboard	MSI K7N2 Delta-L (Nforce2 Ultra 400)	€ 90,-	www.norskit.de	0700-66775480
Arbeitsspeicher	2x 256 MByte DDR333 CL2,5 Infineon	€ 70,-	www.snogard.de	02234-9661333
Grafikkarte	Enmic Radeon 9500 Pro	€ 201,-	www.mb-it.de	05932-50450
Soundkarte	Hercules Fortissimo III	€ 61,-	www.fortknox.de	0800-3678566
Festplatte	Seagate Barracuda IV, 80 Gigabyte	€ 109,-	www.avitos.de	01805-606065
Gehäuse	Chieftec CS-601	€ 69,-	www.listan.de	040-73676860

DER EINSTEIGER-PC € 721,-

Komponente	Produktname	Preis	Webadresse	Telefon
Prozessor	AMD Athlon XP 2400+	€ 81,-	www.e-bug.de	05187-300604
Kühler	Titan TTC-D5TB (F/CU 35)	€ 16,-	www.pc-cooling.de	04392-91610
Mainboard	Elitegroup K7VTA3 V5 (KT333)	€ 53,-	www.snogard.de	02234-9661333
Arbeitsspeicher	256 MByte DDR333 CL2,5 Infineon	€ 36,-	www.e-bug.de	05187-300604
Grafikkarte	Sapphire Ati Radeon 9100	€ 69,-	www.fortknox.de	0800-3678566
Soundkarte	Terratec Aureon 5.1 Fun	€ 38,-	www.avitos.de	01805-606065
Festplatte	ST360015A, 60 Gigabyte, 7.200 U/Min.	€ 84,-	www.alternate.de	01805-905040
Gehäuse	Intertech Phoenix 095 (350-Watt-Netzteil)	€ 79,-	www.mindfactory.de	04421-9131170

DER HIGH-END-PC € 2.386,-

Komponente	Produktname	Preis	Webadresse	Telefon
Prozessor	Intel P4 3,0 GHz (FSB 200 MHz)	€ 449,-	www.alternate.de	01805-905040
Kühler	Wasserkühlung Innovaset 6	€ 265,-	www.oc-card.de	05141-35702
Mainboard	Asus P4C800 Deluxe (Canterwood)	€ 219,-	www.alternate.de	01805-905040
Arbeitsspeicher	2x 256 MByte DDR PC400 Corsair	€ 188,-	www.alternate.de	01805-905040
Grafikkarte	Hercules 3D Prophet 9800 Pro	€ 471,-	www.e-bug.de	05187-300604
Soundkarte	Sound Blaster Audigy 2	€ 85,-	www.snogard.de	02234-9661333
Festplatte	Western Digital WD2000JB, 200 Gigabyte	€ 205,-	www.mb-it.de	05932-50450
Gehäuse	Chieftek 901, NB-Silent-Pro 350 Watt	€ 239,-	www.blacknoise.de	05187-300604

PC-GAMES-DVD

VOLLVERSION

Rally Trophy: Seriennummer: **1ff9-2f2b-5488-db73**
Weitere Seriennummern finden Sie auf DVD

DEMOS

Böse Nachbarn
DTM Race Driver Multiplayer
Fire Department
Next Generation Tennis 2003
Smash Up Derby
The Great Escape
Tron 2.0

VIDEO-SHOW

Aktuell
Titel-Story:
- Die Sims 2
- Will Wright im Interview
- Die Sims: Hokus Pokus

Made in Germany: Wings Simulations
Exklusiv-Interviews:
- Apocalyptica
- Baphomets Fluch 3: Charles Cecil
- Empires: Die Neuzeit – Rick Goodman
- FIFA 2004: Pierre Hintze
- Space Colony: Simon Bradbury

PC-Games-News

Vorschau
Codename Panzers
Homeworld 2
HdR: Die Rückkehr des Königs
Need for Speed: Underground
Medal of Honor: Allied Assault – Breakthrough
Railroad Tycoon 3
Söldner: Secret Wars
Tron 2.0
Voodoo Islands

Interaktiver Test
Tomb Raider: The Angel of Darkness

Test kompakt:

Interaktives Video
Republic

Video-Trailer
Anarchy Online: Shadowlands
Crashday
Lock-On
Lords of Everquest
Rainbow Six 3
XIII

NEUE PATCHES

Age of Mythology v1.06
Bandits v1.1.1. (eu)
Battlefield 1942 1.31-1.4
Battlefield_1942_patch_1.4.exe
Blitzkrieg v1.2
Chaser v1.47
Devastation v381 (eu)
Freelancer v1.1
I.G.I. 2 Upgrade #3 (int)
Iron Storm v1.041 (eu)
Raven Shield v1.3
Rise of Nations v1.02
TES Bloodmoon v1.6.1820 (US)
Tomb Raider AoD v42
Tropico 2 v1.2 mit Szenario
Vietcong v1.3 (d)
Warcraft 3 v1.06 und v1.11

TREIBER

Ati Catalyst 3.6
Ati Control Panels 6.14.10.5021
Audigy 1 DriverPack 31_12_2002
Audigy 2 DriverPack 3 (WDM Drivers)
AVM Fritz! Card DSL Treiber 1.03.06
Creative SB Live! LiveDrvUni-Pack
Logitech Gaming Software 4.25 (d)
Matrox G450 MMS 5.89.004
Matrox Parhelia 1.04.00.078
Microsoft IntelliType Pro 2.2
Nvidia Detonator (TNT2 – GFX) 44.03

SPECIALS & TOOLS

3DMark03 Patch auf 330
Acrobat
Adobe Acrobat Reader 6.0
aTuner 1.5.17.4403
Detonator Unlock
DirectX 9.0a für Win9x_Me_2k_XP
Driver Cleaner 1.8
Fraps 2.0.0
Moo Mapper
PDF DVD Inlay
Pentium 4 Special:
Refreshlock
RivaTuner 2.0
Rtool 0.9.9.5
Tweak XP Pro 2.0.11
Vice City Schnee Mod & Skin Vercetti
Wallpapers
WinDVD (Trial)
WinRAR 3.20 und Winzip

SHAREWARE-SPIELE

Ants
AquaBubble
Armagetron
Bowling Blast
Bubblet
Clickomania4.3
ClonkPlanet4.65
Col.RanseiersOdysee
CosmicPool1.11
EarthDefence2000
GLTron0.62
Gunlok
Hurrican
Infilator
Kaffeeklatsch1.0b
Knexcel1.5
Lander3000
Locostress
LureoftheTemptress
MarblesDeluxeSuper1.32
Megamind
MiniGolfMaster2.0
Overflow
Powerball
SuperBubblePop1.0
Tiny Cars
TreadMarks
TriangleTrifle
VampiresDawn
Wazzal12
WorldDance
WorldToursGolfGame2.0
ZooChess

EXKLUSIV-DEMO | THE GREAT ESCAPE

DVD & CD

In dieser Filmumsetzung geraten Sie als alliierter Soldat zu Zeiten des Zweiten Weltkriegs in deutsche Kriegsgefangenschaft. Diese Demoversion umfasst zwei Missionen, in denen Sie mit List und Waffengewalt aus einem verschneiten Vorposten fliehen und während einer halsbrecherischen Verfolgungsjagd durch enge Gassen den deutschen Soldaten entkommen müssen.



SPIELSTEUERUNG

Taste	Aktion
W/S	Nach vorne/hinten gehen
A/D	Nach links/rechts ausweichen
Q	Gehen/laufen
[Leertaste]	Auf den Boden legen
Tab	Notebook
Strg	Schleichen
E	Benutzen
F	Inventar
[linke Maustaste]	Waffe abfeuern
[rechte Maustaste]	Ego-Perspektive

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:	CPU 800, 128 MByte RAM
Empfohlen:	CPU 1.200, 128 MByte RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	300 MByte

FIRE DEPARTMENT

DVD & CD

Fire Department spielt sich genau wie ein Echtzeit-Taktikspiel – allerdings bekämpfen Sie weder Orks noch schwarze Ritter, sondern Feuer. In der Demo-Mission ist eine Tankstelle in Brand geraten. Angestellte und Kunden sind von den Flammen eingeschlossen – da heißt es „Nichts wie ran!" für die Männer des Fire Department. Nur in einer Sache weicht die Steuerung des Spiels von Echtzeit-Standards ab: Fahrzeuge werden nicht direkt zum Ziel beordert, sondern per gedrückter rechter Maustaste quasi zum Bestimmungsort gezogen.

SPIELSTEUERUNG

Das Spiel wird komplett mit der Maus gesteuert.

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:	CPU 500, 64 MByte RAM
Empfohlen:	CPU 900, 128 MByte RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	291 MByte

SMASH UP DERBY

DVD & CD

Wer schon immer mal nagelneue Autos zu Metallschrott verarbeiten wollte, darf seinen Gelüsten in **Smash Up Derby** freien Lauf lassen. Die Demo bietet zwei Wagen, mit denen Sie sich auf zwei verschiedenen Strecken austoben dürfen. Nummer 1 ist ein eher klassischer Rundkurs, bei dem Rempler weniger bringen als Geschwindigkeit. Nummer 2 ist eine Arena, in der sich alles nur um eines dreht: Verschrotten Sie die Autos Ihrer Gegner.

SPIELSTEUERUNG

Taste	Aktion
↑/↓/[Leertaste]	Beschleunigen/bremsen/Handbremse
→/←	Rechts/links

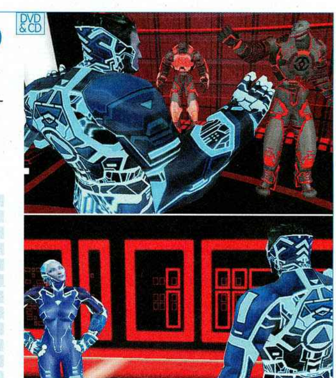
SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:	CPU 600, 64 MByte RAM
Empfohlen:	CPU 1.200, 128 MByte RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	152 MByte

TOP-DEMO | TRON 2.0

DVD & CD

Die Demoversion des futuristischen Ego-Shooters **Tron 2.0** lässt es krachen, bis die Schaltkreise glühen. Mit bis zu acht Freunden steigen Sie in die bekannten Lightcycles und liefern sich Hochgeschwindigkeitsrennen, in denen es nur einen Sieger geben kann. Oder Sie steigen in den Ring der Disc Arena und versuchen, Ihren Kontrahenten durch taktischen Einsatz der Wurf-Disc auszuschalten.



SPIELSTEUERUNG

Taste	Aktion
W/S	Nach vorne/hinten gehen/Lightcycle beschleunigen
A/D	Nach links/rechts ausweichen/Lightcynach rechts steuern
[Leertaste]	Springen
[linke Maustaste]	Feuern
[rechte Maustaste]	Gegnerische Disc abblocken
Mausrad	Zoomen

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:	CPU 800, 128 MByte RAM
Empfohlen:	CPU 1.200, 256 MByte RAM
3D-Unterstützung:	DirectX
HD:	300 MByte

DVD-ROM

Demos | Videos | Patches | Tools & Treiber | Shareware

DVD

SPECIAL | ÜBER 30 SHAREWARE-SPIELE

Etliche Stunden Spielspaß präsentieren wir Ihnen mit unserem Special, in dem wir die aktuellsten und besten Shareware-Spiele zusammengestellt haben. Über 150 Gratis-Spiele und über 220 Gratis-Tools erhalten Sie jetzt im neuen Sonderheft PC Games Gratisspiele 02/2003:





- 79 Action- und Geschicklichkeits-Spiele
- 53 Denk- und Strategie-Spiele
- 20 Sport- und Simulations-Spiele
- 4 Abenteuer-Spiele
- 72 Mods, Tools und Add-ons für **Age of Mythology**, **Battlefield 1942**, **GTA Vice City**, **Half-Life**, **Neverwinter Nights** und **Raven Shield**
- 38 Office- und Desktop-Tools
- 41 Multimedia- und Grafik-Tools
- 64 Internet- und Online-Tools
- 81 System- und Tuning-Tools

ACTION | HURRICAN

Ein echter Klassiker, der in keiner Spielesammlung fehlen darf, ist das Shoot-'em-Up-Spiel **Turrican**. **Hurrican** ist ein Remake bzw. eine Weiterführung dieses Spiels. Sie kämpfen sich durch 18 Levels auf der Suche nach besseren Waffen, Power-ups und Secrets. Eine Vielzahl an Gegnern versucht Sie genau daran zu hindern. In den meisten Levels treffen Sie zusätzlich auf riesige Zwischen- und Endgegner, die besonders schwierig zu besiegen sind. Damit die Musik auf Dauer nicht eintönig wird, liegen dem Freeware-Spiel 25 verschiedene Musik-Tracks bei.

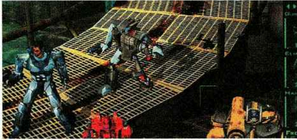


ABENTEUER | LURE OF THE TEMPTRESS



Bei **Lure of the Temptress** werden Erinnerungen an die gute alte Zeit wach. Okay, das Spiel hat bereits über zehn Jahre auf dem Buckel. Aber was macht das schon. Gute Geschichten verlieren niemals an Wirkung. Haben Sie das Spiel zum Laufen gebracht, werden Sie nach der Introsequenz mit einer Kopierschutzabfrage konfrontiert. Die besteht nicht wie in heutigen Titeln aus einem Programm, das den Kopiervorgang erschweren soll, sondern erfordert den Einsatz des beiliegenden Handbuches. Sie müssen dort zwei Symbole finden und die Seitenzahlen eintragen, auf denen Sie erscheinen. Damals eine weit verbreitete Schutzmaßnahme. Das Spiel überzeugt durch seine Story und Fans von **Monkey Island** sollten auf jeden Fall einen Versuch wagen.

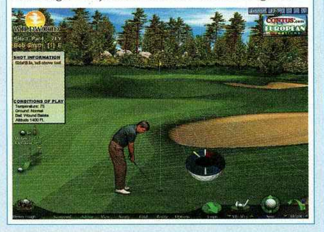
STRATEGIE | GUNLOK



Die Story von **Gunlok** erinnert stark an den Film **Terminator**. Nach Jahren des Wohlstands übernehmen die Maschinen die Kontrolle über die Menschheit. In ihrer Verzweiflung zerstören die Menschen den halben Planeten, in der Hoffnung, dadurch die Roboter besiegen zu können. Ihr Held Gunlok will nun den Konzern, der für die Erschaffung der Roboter zuständig war, zur Rechenschaft ziehen. Das Spiel bietet eine schicke Grafik und setzt neben Action-Elementen besonders auf Team-Strategie. So kämpfen Sie sich in der Gruppe durch die Levels. Jedes Ihrer Teammitglieder hat spezielle Fähigkeiten, ohne die Sie nicht weiterkommen. In Rambo-Manier werden Sie also nicht das Ziel erreichen. Ein Wermutstropfen ist die etwas umständliche Steuerung und die nicht immer glückliche Kameraführung.

SPORT | WORLD TOURS GOLF GAME II

Ein kostenloses Golfspiel mit schicker Grafik gibt es nicht? Gibt es doch! **World Tours Golf Game** überzeugt durch seine schicke Grafik und die akkurate Umsetzung dieses Sports. Der Golf-Parcours besteht wie üblich aus 18 Löchern. Die Steuerung erfordert zu Beginn etwas Einarbeitungszeit. Aber einige Trainingsrunden sollten die anfängliche Unsicherheit vertreiben. Sämtliche Aktionen Ihres Spielers steuern Sie mit der Maus, wobei das Programm je nach Situation helfend eingreift.





INFO: DVD-10

Die PC-Games-DVD dieser Ausgabe erscheint als zweiseitiger Datenträger im DVD-10-Format: Für den Datenbereich legen Sie bitte Seite 1 nach unten in Ihr DVD-Laufwerk, für den Videobereich Seite 2.

TOP-7-DEMOS

PLATZ	
1	The Great Escape
2	Tron 2.0
3	Fire Department
4	Smash Up Derby
5	DTM Race Driver Multiplayer
6	Böse Nachbarn
7	Next Generation Tennis 2003



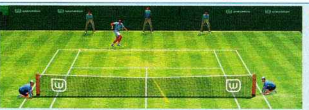
TOP-DEMO | DTM RACE DRIVER MULTIPLAYER

DVD & CD

Drei Monate nach dem Release der Vollversion dürfen sich die **DTM Race Driver**-Macher nach anfänglichen Schwierigkeiten über eine recht stattliche Onlinegemeinde freuen. Für unentschlossene Mehrspieler-Fans ist nun endlich die Multiplayer-Demo des Rennspiel-Hits erschienen: Mit bis zu elf Gegenspielern dürfen Sie auf dem Norisring, der ehemaligen F1-Strecke im australischen Adelaide und in Sears Point um die Wette heizen.

SPIELSTEUERUNG	
Taste	Aktion
	Beschleunigen
	Bremsen
	Rechts
	Links
	Handbremse
SYSTEMANFORDERUNGEN	
Benötigt:	CPU 700, 128 MByte RAM
Empfohlen:	CPU 1.400 MHz, 512 MByte RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	220 MByte





NEXT GENERATION TENNIS 2003

DVD & CD

Diese Demo lässt Sie in einem US Open Match antreten und gibt Ihnen die Möglichkeit, sich ein Bild von der etwas gewöhnungsbedürftigen, teilweise an einen Flummi erinnernden Ballphysik zu machen. Neben einzelnen Turnieren können Sie in der Vollversion auch einen eigenen Athleten im Karriere-Modus an die Weltspitze führen oder im Multiplayer-Part gegen andere Spieler antreten.

SPIELSTEUERUNG (GAMEPAD)	
Taste	Aktion
Linker Analog-Stick	Bewegung
Knopf 1	Topspin
Knopf 2	Slice
Knopf 3	Lob
Knopf 4	Effet nach links
Knopf 5	Effet nach rechts
SYSTEMANFORDERUNGEN	
Benötigt:	CPU 700, 64 MByte RAM
Empfohlen:	CPU 1.200 MHz, 256 MByte RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	35 MByte

PC-GAMES-CD-ROM

VOLLVERSION

Rally Trophy
Seriennummer: 1ff9-2f2b-5488-db73
Weitere Nummern finden Sie auf CD

DEMOS

Böse Nachbarn
DTM Race Driver Multiplayer (nur Abo-CD)
Fire Department
Next Generation Tennis 2003
Smash Up Derby (nur Abo-CD)
The Great Escape
Tron 2.0

VIDEOS

AKTUELL

Die Sims 2
Empires: Die Neuzeit – Interview mit Rick Goodman
Made in Germany: Wings Simulations
PC-Games-News:
- Fire Department
- Homeplanet
- Railroad Pioneer
- Vega$ Tycoon
- World Racing

VORSCHAU

Codename Panzers (nur Abo-CD)
Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs (nur Abo-CD)
Medal of Honor: Allied Assault – Breakthrough (nur Abo-CD)
Need for Speed: Underground (nur Abo-CD)
Railroad Tycoon 3 (nur Abo-CD)
Tron 2.0 (nur Abo-CD)
Voodoo Islands (nur Abo-CD)

TEST KOMPAKT

Enigma Rising Tide
Flight Simulator 2004
Indycar Series
Midnight Club 2
R/C Copter
Star Wars Galaxies
Tomb Raider: The Angel of Darkness

PATCHES & TREIBER

Battlefield 1942 1.31-1.4
Blitzkrieg v1.2
Raven Shield v1.3
Rise of Nations v1.02
Tropico 2 v1.2 mit Szenario
Vietcong v1.3 (d)
Warcraft 3 v1.11

Windows 9x und Me:
Ati Catalyst 3.6
Nvidia Detonator (TNT2 – Geforce FX) 44.03

Windows 2000 und XP:
Ati Catalyst 3.6
Nvidia Detonator (TNT2 – Geforce FX) 44.03

TOOLS & SPECIALS

Acrobat
Winzip

BÖSE NACHBARN

DVD & CD

In **Böse Nachbarn** ist es Ihre Aufgabe, so richtig fies zu sein: Um Ihren unliebsamen Mitbewohner in den Wahnsinn zu treiben, kochen Sie Eier in Mikrowellen, schütten Abführmittelchen in Bierdosen und entwenden Klopapier. Klingt lustig, ist es auch! In der Demoversion zu **Böse Nachbarn** sind das Tutorial sowie zwei Levels der ersten Staffel spielbar.

SPIELSTEUERUNG	
Taste	Aktion
Das Spiel wird komplett mit der Maus gesteuert.	
SYSTEMANFORDERUNGEN	
Benötigt:	CPU 300, 128 MByte RAM
Empfohlen:	CPU 500, 128 MByte RAM
HD:	21 MByte

Umtauschcoupon

Name ____ Vorname ____
Straße, Hausnummer ____
PLZ, Wohnort ____
Fehlerbeschreibung ____

Nr. der Ausgabe: 09/03
- ☐ PCG-Demo-CD-ROM
- ☐ PCG-Spiel-CD-ROM
- ☐ PCG-Abo-CD-ROM

• Ein Umtausch ist nur gegen den Original-Coupon möglich.

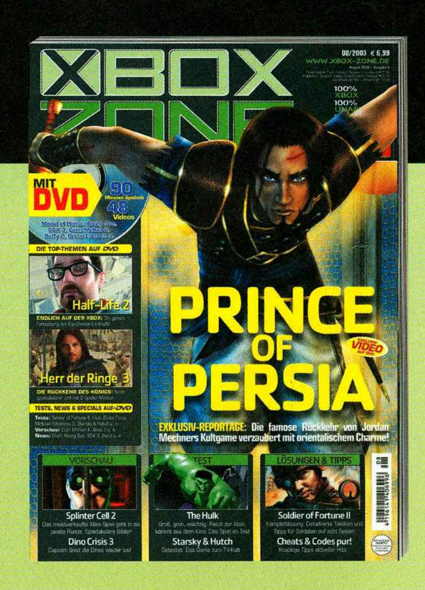
Bitte senden Sie den Umtauschcoupon an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG, Reklamation
Dr.-Mack-Str. 77
90762 Fürth

LEXIKON

ideenhaus muc

Jetzt im Handel: XBOX-ZONE.
Alles, was Sie über die Xbox wissen müssen.
Alles in einem Heft. Mit brandneuen Infos, Bildern und einem exklusiven Videos auf DVD zu Sudeki, der neuen Rollenspielhoffnung von Microsoft. Außerdem alles zum Oriental-Knaller Prince of Persia: The Sands of Time und Splinter Cell: Pandora Tomorrow. Im Testteil warten unter anderem Soldier of Fortune II: Double Helix, Mace Griffin: Bounty Hunter und Midnight Club II.



ROSSIS RUMPELKAMMER

RAINERS EINSICHTEN

RAINER ROSSHIRT



Ich gebe es ja nur sehr ungern zu, aber mir hängt **Matrix** zum Hals heraus – ich kann es einfach nicht mehr mit ansehen!

War ich nach dem ersten Teil noch richtig begeistert und fand sogar das Spiel ganz nett, haben mir Teil zwei, der Zeichentrickfilm und der in Kürze erscheinende dritte Part gründlich die Lust verdorben. Es ist einfach zu viel und während ich diese Zeilen schreibe, läuft gerade eine merkwürdige Katze an meinem Schreibtisch vorbei. Diese ganzen finster guckenden Aushilfs-Neos für Arme (sofern man mit Pickeln finster gucken kann), eingehüllt in alle möglichen Sorten schwarzer Kutten, die man bei C&A bekommen kann, ertrag ich einfach nicht mehr. Ich schleppe mindestens ebenso viele Schlüssel mit mir herum wie der Schlüsselmacher, aber bei mir passt natürlich NIE der erste. Der **Matrix**-Screensaver war ja ganz nett, aber seit die Kiste zu mir spricht, finde ich das nicht mehr witzig. Selbst mein Sexualleben hat **Matrix** verändert. Beobachte ich eine Frau und guck auch nur für zwei Sekunden weg, hat sie jedes Mal urplötzlich eine Sonnenbrille auf. Das törnt mächtig ab. Immer wieder muss ich auch feststellen, dass der letzte Drink wie ein EMP-Dingsbums wirkt, aber das könnte vielleicht auch daran liegen, dass ich langsam alt werde und nicht mehr so viel vertrage. Viel lästiger ist es da schon, dass ich in diesem Monat schon zum dritten Mal eine merkwürdige Katze überfahren habe – immer dieselbe! Eigentlich müssten die Leserbriefe längst fertig sein und ich fürchte, dieser Agent im schwarzen Anzug verheißt nichts Gutes. Haben Sie jetzt auch diese merkwürdige Katze gesehen?

E-MAIL & POST-ADRESSE

E-Mail: RR@PCGAMES.DE
Anschrift: Rossis Rumpelkammer
Computec Media AG / PC Games
Dr.-Mack-Strasse 77
90762 Fürth

HOLZHACKERBUAM

Saletti Rossi

Auf der Seite 82 in der Ausgabe 07/03 steht unter „Sägemühle": „Die lustigen Holzhacker(-)buam arbeiten durch Upgrades effizienter". Was ist denn „ein/e B/buam"? Könnte zum Beispiel „Baum und Ast Management" oder so heißen, ich aber nehme an, dass dies nicht der Fall ist. Wenn dies der Fehler des Monats war, dann nur her mit dem Krempel!

FURTZ02

Wir setzen jetzt eigentlich bei unseren Lesern so viel Allgemeinbildung voraus, dass ihnen der Terminus „Buam" zwar nicht unbedingt geläufig, aber zumindest doch bekannt ist. „Buam" ist die bayerische Version von „Buben", was primär jetzt ja nichts mit Baum und Holz zu tun hat, wenn man einmal von einigen Köpfen absieht. Wenngleich bayerisches Liedgut, dürften die „lustigen Holzhackerbuam" durchaus bundesweit bekannt sein. Und ist dir nie in den Sinn gekommen, dass deine Deutung als „Holzhackerbaum" ein wenig zur Sinnlosigkeit tendiert?

CRACKER

Hallo PC Games!

Ich wollte mal fragen, wie man den Crack von ***Unreal 2*** *so entpackt, dass man spielen kann. Ich habe das Spiel von einem Freund gebrannt bekommen, wo der Crack schon drauf war. Ich habe es noch nie geschafft, zu spielen.*

NILS M.

Aber das ist doch ganz einfach! Es ist nun wirklich nicht schwer, davon einen Crack zu machen und damit zu spielen. Du nimmst einfach die gebrannte CD und legst sie an einer Kante (zum Beispiel Tisch) an und fixierst sie mit der linken Hand, so dass sie ca. 50 Prozent über die Kante ragt. Mit einem beherzten Schlag brichst (crackst) du dann den überstehenden Part ab. Wenn du das einige Male machst, hast du ein wunderschönes CD-Puzzle, mit dem du stundenlang spielen kannst.

MEHR CRACKER

Hi, ich wollte wissen, wie man ein Spiel crackt! Ich weiß nicht, wie das geht und will es wissen, weil ich sehr viele Spiele habe, die gecrackt werden müssen!

XXL

Eine genaue Anleitung zum Cracken einer CD findest du ja bereits in dem Epistel über dem deinen. Allerdings entzieht es sich meinem Verständnis, warum deine Spiele unbedingt gecrackt werden müssen? Aber da mir in deinem Fall vor der Antwort graust, will ich sie lieber doch nicht wissen. Natürlich werden wir Leute wie dich nicht ganz dumm sterben lassen und werden in Bälde ein entsprechendes Sonderheft bringen, dass sich u. a. dieser Thematik widmet. Darin wird genau erklärt, wie man Spiele crackt, Autos klaut, Alarmanlagen ausschaltet und Steuern hinterzieht. Da ich deine E-Mail-Adresse habe, werde ich dir den Bestellschein mailen und du kannst dir das Heft für nur noch 9.999,- Euro reservieren lassen. Das mag dir jetzt auf den ersten Blick ein wenig viel erscheinen, aber bedenke: Du kommst damit immer noch billiger weg, als wenn dir ein Staatsanwalt mailt.

TIERISCHER STOFF

Sehr geehrter Herr Rosshirt,

Erst einmal ein ganz großes Lob zu dem exzellenten Kleber, den Sie in Ihren Zeitschriften verwenden. Er klebt gut und das Papier wird trotzdem nicht beschädigt, was in allen anderen mir bekannten Zeitschriften nicht der Fall ist. Aber ich habe das Geheimnis darum gelüftet: Als ich gestern der aktuellen PC Games das Booklet entnahm, reizte es mich doch sehr, herauszufinden, woraus denn nun der Kleber gemacht ist. Ich warf besagten Klebstoff, nachdem ich ihn zu einer Kugel gerollt hatte, unbeabsichtigt gegen eine Scheibe und musste feststellen, dass er an der Scheibe herabkletterte. Ich habe erst einmal überlegt, woher ich das kenne und dann fiel es mir sofort ein.

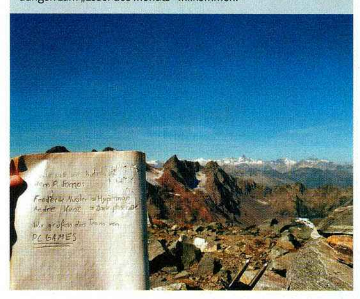
Sie haben die Rezeptur aus den Yps-Zeitschriften geklaut! Da waren auch immer diese Viecher drin, die Scheiben runterklettern können.

MIT HOCHACHTUNG, CHRISTIAN STOLL

ROSSIS RUMPELKAMMER ROSSIS RUM

Das Leserfoto des Monats

Die meisten von euch werden inzwischen aus dem Urlaub zurückgekehrt sein. So auch Frederik Mussler und Andre Kunz, die uns ihre Grüße aus dem Tessin übermitteln. Eine sehr schöne Idee, wie ich finde. Schickt mir Bilder à la „PC Games in Keineahnungwo". Für die abgefahrensten Lokalitäten lass ich mir einen ganz besonderen Preis einfallen. Natürlich sind auch weiterhin andere Einsendungen zum „Leser des Monats" willkommen.



Zur Einleitung möchte ich betonen, dass wir schon aus grundsätzlichen Gepflogenheiten nichts klauen! Die Rezeptur ist ohne Probleme und legal am Markt erhältlich. Ein wenig stolz sind wir allerdings darauf, diesen Einsatzzweck dafür gefunden zu haben. Ein wirklich toller Effekt, der leider viel zu selten von unserer Kundschaft gewürdigt wird. Es mag jetzt nicht sonderlich beeindruckend sein, wenn ein kleines Kügelchen die Fensterscheibe herabklettert, aber du solltest mal die Gesichter deiner Freunde sehen, wenn du das mit deinem PC (!) vorführst! Die Bewunderung aller ist dir dafür sicher. Den dazu notwendigen Kleber kannst du natürlich wie bisher der PC Games entnehmen. Für einen Midi-Tower rechne ich mit einer Menge, wie sie schon aus zweitausend Heften zu ernten ist.

FORDERUNG

Liebe PC Games,

ich habe mir eine PC Games gekauft und bin empört darüber, dass die Demos auf der Demo-CD nur zum Teil laufen, obwohl mein PC alle Anforderungen erfüllt. Daher fordere ich eine ausführliche Erklärung!

MIT GRÜSSEN: LAURIDS

Da meine Kristallkugel gerade in der Reinigung ist, kann ich Ihre Forderung leider nicht so ohne weiteres erfüllen. Die spärlichen Details, die Sie mir freundlicherweise überlassen haben, tragen

Schnappschuss des Monats

Die beliebte PC-Games-Rubrik: Wer erfindet die witzigste Sprechblase des Monats September?



MUTTER DER KOMPANIE PC-Games-Reporter Heinrich Lenhardt auf Truppenbesuch bei Digital Illusions (Battlefield 1942, Battlefield Vietnam).

In den USA zählt Gary Coleman zu den bekanntesten Sitcom-Stars überhaupt; auch hierzulande war er schon häufig im Nachmittags- und Vorabendprogramm zu sehen. Auf der E3 wurde er deshalb von den Entwicklern des brutalen Shooters **Postal 2** engagiert, wo er zusammen mit einigen der berühmten E3-Messebabes kräftig die Werbetrommel rührte. Sein unfreiwilliger Kommentar stammt von Lutz Holland aus Hamminkeln, der sich knapp gegen zwei SMS-Teilnehmer behauptet hat. Unsere Belohnung: ein Spielepaket mit vielen aktuellen PC-Hits. Und was ist Ihre Idee für Commander Lenhardt?

Postkarte: COMPUTEC MEDIA AG • Redaktion PC Games
Stichwort: Schnappschuss • Dr.-Mack-Straße 77 • 90762 Fürth
E-Mail: schnappschuss@pcgames.de

Teilnahmeschluss: 22. August 2003. Bitte Name und Anschrift nicht vergessen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG dürfen nicht teilnehmen.



FUNDSTÜCKE US-Schauspieler Gary Coleman hat auf seinem E3-Besuch gleich drei Spielgefährtinnen entdeckt.

ROSSIS RUMPELKAMMER

Leser fragen – PC Games antwortet

Max Payne 2

*Da hat sich wieder mal gezeigt, dass es sich lohnt, Abonnent zu sein. Auch wenn einige **Max Payne 2**-Bilder bereits in niedriger Auflösung im Internet kursierten, kommt die Qualität der Texturen und Gesichter nur auf euren Bildern so richtig gut rüber. Danke für das tolle Interview mit Remedy!*

CHARLY

Counter-Strike zum kleinen Preis

*Ich lese regelmäßig Ihre Zeitschrift. Am meisten interessiert mich der PC-Games-Einkaufsführer. Da habe ich gelesen, dass **Counter-Strike 1.5** nur 15 Euro kostet. Ich wollte es mir kaufen, aber wo kann ich es bestellen? Bei Amazon kann man es nur für 45 Euro gebraucht kaufen und dies ist mir zu teuer.*

DOMINIK UMBACH

Für 15 Euro bekommen Sie die amerikanische **Counter-Strike**-Version beispielsweise bei vielen Online-Versendern. Alternativ können Sie bei Amazon.de das **Half-Life Generation Pack** für rund 30 Euro bestellen, in dem neben **Counter-Strike** auch die **Half-Life**-Vollversion sowie **Blueshift** und **Opposing Force** enthalten sind. Die Standalone-Version von **CS** ist tatsächlich nicht mehr im Amazon-Sortiment.

Gesteigertes Interesse

*Ich hätte eine Frage bezüglich **System Shock 2**. Wo kann man das Spiel (außer bei Ebay) im Internet noch kaufen?*

BENEDIKT KLEINMEIER

System Shock 2 ist inzwischen zu einer echten Rarität geworden und per Versand kaum noch zu bekommen. Versuchen Sie Ihr Glück bei gut sortierten Fachhändlern, die auch Gebrauchtspiele führen. Ansonsten können Sie natürlich auch bei Ebay & Co. ein Schnäppchen machen.

Die Milch macht's

*Ich bin seit knapp vier Jahren PC-Games-Leser und -Fan! Ihr bringt wirklich ein super Magazin heraus, das ich jeden Monat sehnsüchtig erwarte. Zu meiner Frage: Ihr habt jetzt schon in zwei Ausgaben über das Echtzeit-Strategiespiel **Knightshift** geschrieben. Und in beiden Artikeln preist ihr die innovative Idee, Milch als Rohstoff zu verwenden. Aber es gibt bereits ein Spiel, in dem man Kühe auf die Weide schickt, sie melkt und so Truppen aushebt und Gebäude baut. Das besagte Spiel ist schon ein wenig betagt und nennt sich **Victory**. Das Erscheinungsjahr weiß ich leider nicht mehr.*

JOHANNES KERL

Nach unseren Recherchen müssen wir Johannes Recht geben: Die Entwickler haben in Sachen „Milch als Rohstoff" mehr oder minder bei sich selbst gespickt. Denn ein Strategiespiel namens **Victory** wurde 1996 von Topware veröffentlicht, dem Quasi-Vorgänger des heutigen Publishers Zuxxez. **Knightshift** ist also eine Art Urururururenkel von **Victory**; in der polnischen Heimat der Entwickler trägt das Spiel sogar eine „**2**" im Titel.

Bloodmoon goes to Germany

*Ich habe gehört, dass **Morrowind Bloodmoon** bald nach Europa kommt, aber noch keine deutsche Fassung geplant ist. Könnt ihr dies bestätigen?*

JOHANNES LEIDEL

Im September 2003 erscheint die so genannte multilinguale Version; diese Fassung enthält sowohl das englische als auch das komplett eingedeutschte Add-on. Einen Test lesen Sie in der kommenden Ausgabe.

Gratis zum Online-Charakter

Könnt ihr mir vielleicht sagen, ob es ein MMORPG gibt, das keine monatlichen Grundgebühren erhebt und trotzdem grafisch gut aussieht?

PHILIPP

Da die Anbieter von MMORPGs die aufwendige und kostspielige Server-Struktur zur Verfügung stellen, die Spiele um neue Inhalte und Features erweitern und die Community betreuen, sind fast alle permanenten Online-Welten kostenpflichtig. Zwar kein richtiges MMORPG, dafür gratis (abgesehen von den ISDN-/DSL-Gebühren) ist das Spielen von **Diablo 2** via Battle.net, das sich unter unseren Lesern nach wie vor enormer Beliebtheit erfreut (siehe Charts).

Action im Netz

*Wird es für **Half-Life 2** auch so einen Mod wie **Counter-Strike** geben? Ist für **Far Cry, Chrome, Breed** oder **S.T.A.L.K.E.R.** überhaupt ein Multiplayer-Modus geplant?*

ALEXANDER HOFFMANN

Half-Life 2 – vermutlich ja. **Far Cry**, **Chrome** und **Breed** enthalten Mehrspielermodi, **S.T.A.L.K.E.R.** hingegen nicht.

Was ist eigentlich ... E3?

Ich lese gerade die aktuelle Ausgabe. Im Heft kommt sehr oft der Name „E3" vor. Was bedeutet das eigentlich?

ANDY

E3 ist die Abkürzung für Electronic Entertainment Expo, die weltgrößte Messe für Computer- und Videospiele, die alljährlich im Mai in Los Angeles stattfindet. Alle wesentlichen Premieren finden dort statt. Über die Neuheiten der diesjährigen E3 haben wir in Ausgabe 07/03 ausgiebig berichtet.

C&C Generals goes to Germany?

*Mein Freund behauptet, dass es in Kürze eine deutsche Version von **C&C Generals** geben wird, die nicht indiziert ist. Auf den einschlägigen Websites habe ich dazu nur Gerüchte entdeckt. Wisst ihr mehr?*

MAGNUS KLEINDL

Von Electronic Arts Deutschland heißt es dazu derzeit: kein Kommentar. Das Thema ist in der Tat hochsensibel, schließlich klagt EA derzeit gegen die entsprechende Entscheidung der Bundesprüfstelle. Wir gehen davon aus, dass eine deutsche Version kommen wird, in der die in der Indizierungsbegründung bemängelten Aspekte entschärft werden (schon allein, um eine breitere Basis für das angekündigte Add-on zu schaffen). Denkbar wäre beispielsweise, die an die Realität angelehnten Fraktionen, Einheiten und Schauplätze einfach umzubenennen und einige wenige kritische Missionen zu entfernen. Aktuelle Entwicklungen zu diesem Thema vermelden wir sofort auf www.pcgames.de sowie im Heft.

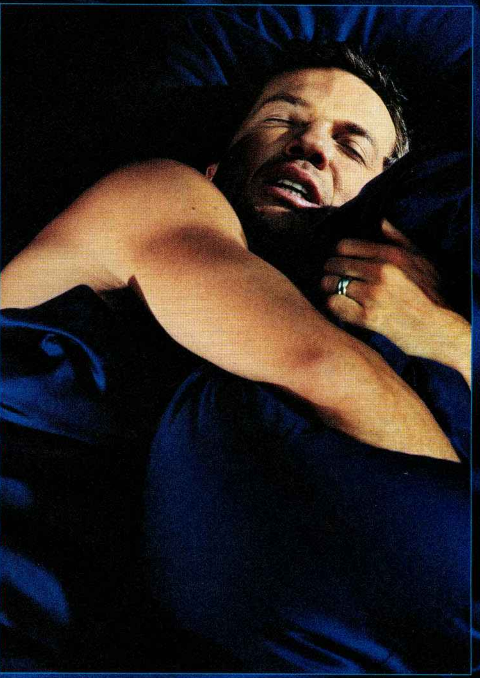
nur bedingt zur Aufklärung bei. Die meisten zur Beantwortung zwingend notwendigen Fragen bleiben unbeantwortet. Da wir nur eine einzige Ausgabe bisher veröffentlicht haben, welche drei Demos enthielt, erübrigt sich natürlich jede weitere Erklärung bezüglich der Frage, um welche Demos es sich eigentlich handelt. Es gibt viel elementarere Fragen. Zu welchem Teil laufen die Demos denn und (vor allem) wohin? Ist Ihre Wohnung sehr weiträumig? Falls ja, werden Sie geeignete Absperrmaßnahmen ergreifen müssen? Sind Sie sicher, dass Ihr PC alle Anforderungen erfüllt und wenn ja, wessen Anforderungen? Die Anforderungen, welche von Flugsicherheitsbehörden gestellt werden, unterscheiden sich in manchen Punkten dramatisch von den Anforderungen, welche der TÜV an kettenbetriebene Fahrzeuge stellt! Das sind jetzt nur die wichtigsten Fragen, die sich mir spontan aufdrängen. Sie werden sicher einsehen, dass eine Beantwortung nur sehr schwer möglich ist, wenn die Fragestellung nur aus einer Ansammlung diverser Allgemeinplätze besteht.

ANFRAGE

Hi Rossi,
ich wollte dich fragen, ob du mir nicht zufällig den PC namens Area 51 von Alienware schenkst? Wenn nicht, werde ich wahrscheinlich an den Depressionen, die ich bekommen werde, eingehen.

SERVUS, DEIN JAKOB

Es ist immer wieder tragisch für mich, einen Leser zu verlieren. Gedenken wir also in tiefer Trauer Jakob Erlei, den zwar kein Mensch hier kannte, aber der uns dennoch irgendwie fehlen wird. Kondolenzbezeugungen werden von mir gerne entgegengenommen.


Keine Interviews, keine Interviews ... zzzt ... das Dach – ich muss mich noch ums Stadiondach kümmern ... zzzt ... unser bester Spieler ... zzzt ... der darf nicht weg ... zzzt ... und dann werden wir auch ... zzzt ... Meister!



NICHT TRÄUMEN. SPIELEN!

FUSSBALL MANAGER 2003. DIE WIRTSCHAFTSSIMULATION.



PC CD



www.electronicarts.de www.fm2003.de it's in the game

® 2002 Electronic Arts Inc. Alle Rechte vorbehalten. EA SPORTS, das EA SPORTS-Logo und „It's in the game" sind Marken bzw. eingetragene Marken von Electronic Arts Inc. in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. EA SPORTS™ ist eine Marke von Electronic Arts™. Alle Vereinslogos der Bundesliga und das Bundesliga-Logo selbst sind geschützte Marken der jeweiligen Vereine/Gesellschaften und werden mit freundl. Genehmigung der jeweiligen Markeninhaber verwendet. Hergestellt unter Lizenz der Bundesliga und der DFL GmbH.

ROSSIS RUMPELKAMMER

DER GOODING

Hallo!

Wie spricht man jetzt den Namen von Dirk Gooding genau aus? Und von wo kommt er eigentlich??

MFG JULIAN

Sehr zu meinem Erstaunen scheint dies eine Frage zu sein, die überraschend viele Leser interessiert. Der Dirk kommt aus der oberen Ecke von Deutschland, wo der Aal noch ein normales Nahrungsmittel ist. Mehr möchte ich jetzt an dieser Stelle nicht verraten. Aber inzwischen hat er sich gut akklimatisiert, fällt kaum negativ auf und ist von hiesigen Einheimischen nur noch durch seine eigenwillige Bemützung zu unterscheiden. Sein Name wird auf die englische Art ausgesprochen (Gudding), da seine Wurzeln im tiefsten England liegen, da, wo der Schafskopf noch gedämpft genossen wird. Ernährungstechnisch gesehen also vom Schafskopf über den Aal zum „Schäufele mit Kloß". Ein absoluter Fortschritt!

NACHBESTELLUNG

Sehr geehrte PC Games Redaktion,

ich würde gerne von euch wissen, was es kosten würde, wenn ihr mir eure allererste Ausgabe zuschickt. Ich würde mich sehr über eine Antwort freuen.

MIT FREUNDLICHEN GRÜSSEN: ALEXANDER HAMPL

Lieber Herr Hampl,

leider muss ich Ihnen mitteilen, dass unsere erste Ausgabe inzwischen nicht mehr nachbestellt werden kann. Unserem Leserservice steht davon schon seit geraumer Zeit kein einziges Exemplar mehr zur Verfügung. Die Frage nach den Kosten kann somit kaum beantwortet werden, da sich unser letztes erstes Exemplar im Besitz der Geschäftsleitung befindet – gebunden in feinstes Froschleder (das Heft, nicht die Geschäftsleitung natürlich).

NOMEN EST OMEN

Hallo PC Games Team,

schade finde ich es, dass man für den Mac keine Spiele oder Hardware testet. Ich frage mich, sind das schlechtere Rechner? Oder ist das so gewollt. Ich würde mich freuen, wenn ich mehr über Spiele, Zubehör oder Tipps (zu Spielen) für Mac-Anwender in eurer PC Games lesen könnte

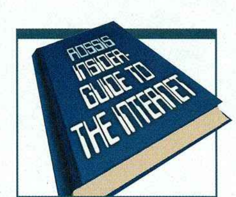
MIT FREUNDLICHEN GRUSS: MATTHIAS

„Nomen est omen" sagt schon der alte Lateiner und will damit ausdrücken, dass der Inhalt oft schon durch den Namen kundgetan wird. Obwohl wir wirklich nichts gegen den Mac haben, heißt unser Magazin nicht umsonst „PC Games" – und nicht „Alle möglichen Computer-, aber hauptsächlich PC Games". Den Platz für Berichte um und über den Mac müssten wir an Artikeln einsparen, die sich um den PC drehen. Und unsere Käufer haben nun mal in der Regel einen PC. Bei dem Namen unseres Magazins handelt es sich um einen eingeführten Markennamen. Ich gehe jetzt nicht davon aus, dass sonderlich viele Mac-User sich unser Heft zulegen. Wenn es keine Umstände macht, würden wir gerne bei unseren PCs bleiben.



supported by GIGA.DE

WWW.SPACE-RAT.DE



HTTP://WWW.WUSCHIWUSCHI.DE/INDEX.PHP





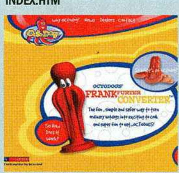
Dinge, die die Welt nicht braucht, üben bekanntlich eine besondere Anziehungskraft aus. Etwas, das garantiert niemand benötigt, hört auf den Namen „Wuschi Wuschi", ist noch bescheuerter als sein Name und hat sogar eine eigene Homepage, um es zu verkaufen.

HTTP://WIW.ORG/~JESS/ROGER.HTML



Roger Wilco ist auf dem direkten Weg zur Unsterblichkeit. Der Held aus **Space Quest** ist einfach nicht totzukriegen. Hier treibt er munter weiter sein Unwesen und selbst unveröffentlichte Teile der „Space Quest Saga" können hier geladen werden. Ein Fest für Nostalgiker!

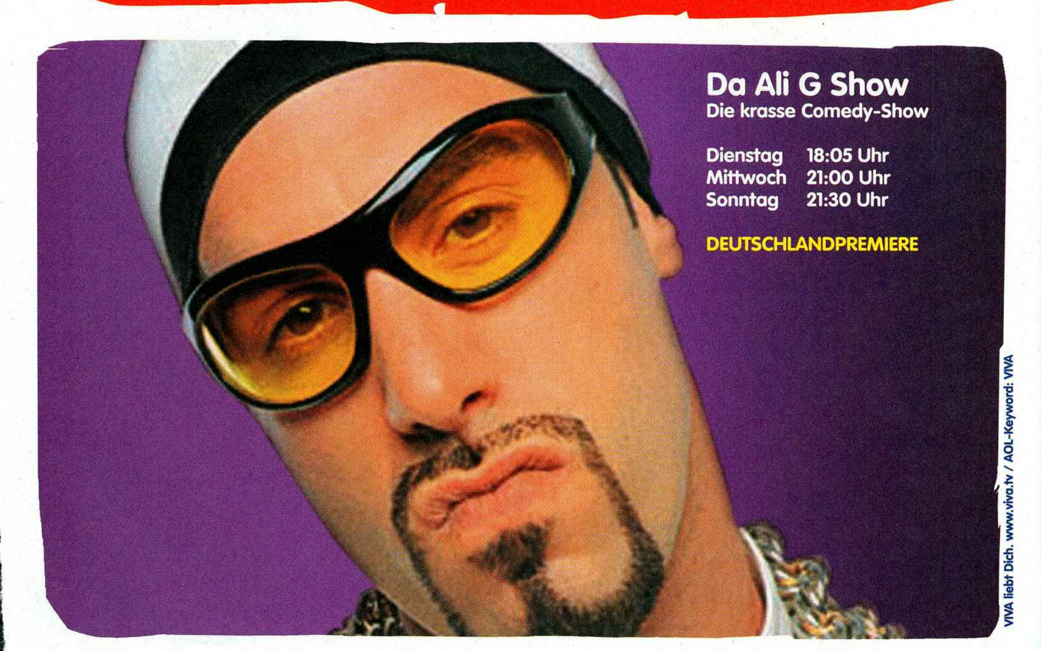
HTTP://WWW.OCTODOG.NET/INDEX.HTM



Deine Wurst ist dir zu langweilig? Du redest gerne mit Nahrungsmitteln? Du kaufst wirklich alles, solange es nur neu ist? Wenn du auch nur einmal mit „ja" geantwortet hast, bist du ein potenzieller Kunde des „Wurst-Konverters".

VIVA

BOOYA KASHA



PC-GAMES-SERVICE

Wir sind **für Sie da**

So erreichen Sie uns:
COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PC Games
Dr.-Mack-Straße 77
D-90762 Fürth
Telefon: 0911-2872-100
Telefax: 0911-2872-200

Chefredaktion:
chefredaktion@pcgames.de

Anregungen, Kritik und Lob rund ums Heft:
leserbriefe@pcgames.de

Ihnen brennt eine Frage zu einem Artikel auf den Nägeln?
Sie möchten einen Kommentar loswerden?
Wenden Sie sich direkt an die PC-Games-Redakteure:

David Bergmann	db@pcgames.de
Dirk Gooding	dg@pcgames.de
Petra Maueröder	pm@pcgames.de
Christian Müller	cm@pcgames.de
Rüdiger Steidle	rs@pcgames.de
Justin Stolzenberg	js@pcgames.de
Harald Wagner	hw@pcgames.de
Thomas Weiß	tw@pcgames.de

Briefe an Rainer Rosshirt:
rossi@pcgames.de

Fragen zum Testcenter/Leistungs-Check:
testcenter@pcgames.de

PC Games **Abo-Service**

- **Sie möchten PC Games im Abo beziehen?**
- **Sie wollen sich über die attraktiven Werbeprämien informieren?**
- **Sie haben Fragen zum PC-Games-Abo?**
- **Ihre Adresse oder Bankverbindung hat sich geändert?**
- **Ihr Abo-Heft ist nicht oder zu spät oder beschädigt eingetroffen?**
- **Sie möchten Ihr Abo von CD auf DVD umstellen?**

Online:	http://abo.pcgames.de/
E-Mail:	computec.abo@pvz.de
Postadresse:	Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf
Telefonisch:	0451-4906-700
Per Fax:	0451-4906-770

PC-Games-Leser aus Österreich wenden sich bitte an:

E-Mail:	computec@leserservice.at
Postadresse:	Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif
Telefonisch:	06246-882-882
Per Fax:	06246-882-5277

CD/DVD

Fragen und Anregungen zu Demos, Videos, Tools etc. auf der Heft-CD
dvd@pcgames.de

Umtausch beschädigter CDs/DVDs
Bitte verwenden Sie den Original-Umtausch-Coupon (auf der DVD-Hülle beziehungsweise in der CD-Anleitung).

Hardware

Fragen und Anregungen zu Hardware-Artikeln, Benchmarks und Testberichten:
hardware@pcgames.de

Technische Probleme:
technik@pcgames.de

Bitte haben Sie Verständnis, dass wir aufgrund der monatlich vielen tausend Anfragen nicht alle eintreffenden Fragen beantworten können. Lösungen zu Anfragen, die wir häufiger erhalten, werden im Heft abgedruckt. Besuchen Sie auch das Hardware-Forum auf www.pcgames.de – dort helfen Ihnen andere PC-Games-Leser sowie Redakteure weiter. Bei technischen Problemen mit bestimmten Grafikkarten, Mainboards, Monitoren, Betriebssystemen oder Spielen wenden Sie sich bitte zunächst an den entsprechenden Hersteller.

Fragen und Anregungen zu Tuning-Artikeln:
tuning@pcgames.de

Tipps & Tricks

Komplettlösungen zu älteren Titeln sowie Kurztipps erwarten Sie auf www.pcgames.de (Rubrik: „Spiele/Tipps & Tricks")

Fragen zu Komplettlösungen, Kurztipps, Cheats etc.:
hilfe@pcgames.de
Bitte haben Sie Verständnis, dass wir aufgrund der vielen tausend Anfragen pro Monat nicht alle eintreffenden Fragen beantworten können. Wir bemühen uns jedoch, so vielen Lesern wie möglich zu helfen. Fragen, die häufiger auftreten, drucken wir in der Rubrik „PC Games hilft" ab.

Selbst erarbeitete Kurztipps schicken Sie bitte an:
E-Mail: tipps@pcgames.de
Telefax: 0911-2872-200
Bei Abdruck winkt ein Honorar – bitte vollständige Anschrift und Bankverbindung angeben!

Tipps&Tricks-Hotline:
0190-824834* (täglich von 8-24 Uhr)
* Der Anruf kostet pro Minute €1,86

www.**pcgames.de**

An fast allen PC-Games-Aktionen, -Umfragen und -Gewinnspielen können Sie auch online teilnehmen. Auf www.pcgames.de (eine der meistbesuchten Spiele-Websites Deutschlands) erwarten Sie zudem täglich brandaktuelle News, eine umfangreiche Spiele-Datenbank mit zusätzlichen Screenshots, ein großes Tipps&Tricks-Archiv und eine engagierte Community.

Technische Fragen zur Website (Newsletter, Community, Login, Chat, Foren, Organizer etc.):
cccadmin@computec.de

Anregungen und Kritik rund um die PC-Games-Website:
webmaster@pcgames.de

Ansprechpartner der Online-Redaktion:
news@pcgames.de

IMPRESSUM

REDAKTIONSANSCHRIFT
COMPUTEC MEDIA AG,
Redaktion PC Games,
Dr.-Mack-Straße 77,
90762 Fürth

Chefredaktion (V.i.S.d.P.)
Petra Maueröder; Christian Müller
Redaktion
David Bergmann, Dirk Gooding, Rüdiger Steidle, Justin Stolzenberg, Harald Wagner, Thomas Weiß
CD-/DVD-Redaktion
Jürgen Melzer (Ltg.), Thomas Dziewiszek, Jasmin Sen, Alexander Wadenstorfer
Tipps&Tricks-Redaktion
Florian Weidhase (Ltg.), Ansgar Steidle, Stefan Weiß, Ralph Wollner
Hardware-Redaktion
Bernd Holtmann, Daniel Möllendorf
www.pcgames.de
Redaktion: Stefan Bringewatt, Sascha Pilling
Projektleitung & Konzeption: Thomas Borovskis (Ltg.), Markus Wollny
Programmierung: Marc Polatschek, Stefan Ziegler, René Behme
Webdesign: Tony von Biedenfeld

Textchef: Michael Ploog
Stellvertr. des Textchefs: Margit Koch-Weiß
Lektorat: Birgit Bauer, Claudia Brose, Cornelia Lutz, Esther Marsch
Art Director: Andreas Schulz
Layout: Roland Gerhardt, Carola Giese, Florian Hannich, Paul Krügel, Gisela Müller, René Weinberg
Titelgestaltung: Andreas Schulz
Bildredaktion: Albert Kraus

VORSTAND
Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Niels Herrmann, Oliver Menne

Manuskripte und Programme: Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen.

Urheberrecht: Alle in PC Games veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlages. Die Benutzung und Installation der Datenträger erfolgt auf eigene Gefahr. Der Verlag übernimmt für Fehler, die durch die Benutzung der auf den Datenträgern enthaltenen Programme entstehen, keine Haftung. Die Programme stellen keine Entwicklung des Verlages dar, sondern sind Eigentum des Herstellers. Für den Inhalt der Programme sind die Autoren verantwortlich.

ANZEIGENKONTAKT
COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Telefon: +49-911-2872-341
Fax: +49-911-2872-241
E-Mail:
jasmin.zemsch@computec.de

Anzeigenberatung:
Wolfgang Menne
Telefon: +49-911-2872-144
E-Mail:
wolfgang.menne@computec.de

Peter Nordhausen
Telefon: +49-30-88918855
peter.nordhausen@computec.de

Thorsten Szameitat
Telefon: +49-911-2872-141
thorsten.szameitat@computec.de

Anzeigendisposition:
Judith Linder
E-Mail: judith.linder@computec.de

Datenübertragung:
ISDN PC:
Telefon: +49-911-2872-261
ISDN Mac:
Telefon: +49 -911-2872-260

Es gelten die Mediadaten Nr. 16 vom 01.10.2002

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins inkl. der Ausgabe und der Seitennummer, in dem die Anzeige erschienen ist, an: COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH, Annett Heinze, Anschrift siehe links.

VERLAG
Computec Media AG,
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Vertriebsleitung: Klaus-Peter Ritter
Produktionsleitung: Ralf Kutzer
Werbung: Martin Reimann (Leitung), Jeanette Haag

VERTRIEB
Burda Medien Vertrieb

ABONNEMENT
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
PC GAMES CD € 55,20
(Ausland € 68,40)
PC GAMES DVD € 55,20
(Ausland € 68,40)
PC GAMES PLUS € 104,40
(Ausland € 117,60)

PC GAMES Abo-Service
Postfach 1129
23612 Stockelsdorf
Telefon: 0451-4906-700
Telefax: 0451-4906-770
E-Mail: computec.abo@pvz.de

Abonnement Österreich:
Leserservice GmbH
St. Leonharder Str. 10
A-5081 Anif
Tel.: 06246-882-882
Fax: 06246-882-5277
E-Mail: bgenser@leserservice.at
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
PC Games CD € 64,20
PC Games DVD € 64,20
PC Games Plus € 116,40

DRUCK
heckel GmbH, ein Unternehmen der schlott Gruppe

ISSN/Pressepost PC Games:
Zugeteilte ISSN- und Vertriebskennzeichen:

PC Games Magazin
ISSN 0946-6304 | VKZ B83361

PC Games CD/DVD
ISSN 0947-7810 | VKZ B12782

PC Games Plus
ISSN 1432-248x | VKZ B41783

Fragen zum Abo (neues Abo, Änderungen von Adresse oder Bankverbindung etc.):
computec.abo@pvz.de

In der COMPUTEC MEDIA AG erscheinen außerdem:



Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg

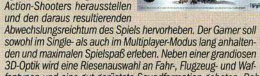


Und nun zur **Werbung ...**

Die PC-Games-Leser verleihen Monat für Monat den ADward für die originellste Anzeige. Abstimmen und gewinnen können Sie auf www.pcgames.de oder per SMS (s. Seite 8).

Eric Standop, Director Marketing & PR, CDV:

„Das Feedback – auch von anderer Seite – war derart überwältigend, damit haben wir nun wirklich nicht gerechnet. Deshalb an dieser Stelle nochmals: großen Dank an alle Leser! CDV will mit dieser Kampagne – übrigens inspiriert vom Kino-Hit ***Starship Troopers*** *– die Vielseitigkeit dieses überragenden 3D-Action-Shooters herausstellen und den daraus resultierenden Abwechslungsreichtum des Spiels hervorheben. Der Gamer soll sowohl im Single- als auch im Multiplayer-Modus lang anhaltenden und maximalen Spielspaß erleben. Neben einer grandiosen 3D-Optik wird eine Riesenauswahl an Fahr-, Flugzeug- und Waffentypen und eine gut gerüstete Squadformation geboten. Daher unser Appell an alle Action-Shooter-Fans: Kommt zur GC, testet* ***Breed*** *und wählt es zum Spiel der Messe."*

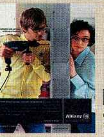


Platz 1
Breed (CDV)



Platz 2
Midnight Club 2
(Take 2)





Platz 3
Go Future
(Allianz)

INSERENTEN



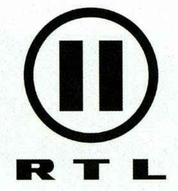




HE-MAN

MASTERS OF THE UNIVERSE

MO. – FR. 13 40





September 1993

Kurioses am Rande

„Computerspiele als Werbemedium" lautete der Titel einer der ersten Reportagen von PC Games. Mitte der Neunziger entdeckten immer mehr Firmen Unterhaltungssoftware als neues Transportmittel für Werbebotschaften: Von den LBS Bausparkassen über Lion-Schokoriegel bis hin zur Bundeswehr – immer mehr Firmen und Organisationen priesen ihre Produkte und Leistungen in digitaler Form an. Den Spielern war's recht, waren doch viele der fast immer kostenlosen oder sehr billigen Werbespiele von erstaunlich hoher Qualität.

Was wurde eigentlich aus ... Dynamix?



Mit Dynamix verleibten sich die Adventure-Experten von Sierra 1990 ein regelrechtes Kronjuwel ein. Vor allem die Simulationen der Aces-Reihe, aber auch das als **Mechwarrior**-Konkurrent gestartete **Earthsiege**-Universum, das später Vorreiter wie den Multiplayer-Shooter **Tribes** hervorbringen sollte, machten die Mitte der Achtziger gegründete US-Spieleschmiede berühmt. Viel Mittelmaß und einige Enttäuschungen wie die Neuauflage von **Red Baron** läuteten Ende der Neunziger das Ende von Dynamix ein, das 2001 besiegelt wurde.



Test des Monats

Der unvergleichliche Comic-Stil, die genialen Synchronsprecher (natürlich nur in der CD-ROM-Fassung), die abgedrehten Charaktere, die verwirrenden und doch logischen Rätsel, die aberwitzige Zeitreise-Story ... bei **Day of the Tentacle** stimmt einfach alles. Das Adventure von Lucas Arts sahnte mit 94 Spielspaßpunkten nicht umsonst eine der höchsten Wertungen in der Geschichte von PC Games ab. Bleibt nur zu hoffen, dass George Lucas' Abenteuerschmiede sich nach Sam & Max, Guybrush Threepwood (**Monkey Island**) und Biker Ben (**Full Throttle**) dereinst auch wieder an Grüntentakel und Purpurtentakel, Hoagie, Bernard, Laverne und Doktor Fred erinnert.

Hardwaretrends

Anfang der Neunziger war Festplattenplatz noch rar. 100 bis 170 Megabyte waren Standard, 250 luxuriös. Nach Installation von Windows 3.1 und einer Hand voll Spiele war meistens schon Schluss. Die verführerisch klingende Verdoppelung des Plattenspeichers durch Packprogramme hatte zwei Nachteile: Zum einen wurden die mit Tools wie Double Density oder Double Space gedehnten Partitionen unerträglich langsam, zum anderen konnte man nur darauf zugreifen, wenn die Programme permanent im Hauptspeicher residierten – wo sie wiederum den Spielen den Platz nahmen.

Die Top-5-Tests

1. **Aces over Europe** | Dynamix
   Dritter Teil der legendären Flugsimulations-Reihe. Satte 13 Flugzeugtypen.
2. **Pirates! Gold** | Microprose
   Grafisch aufgepeppte Neuauflage des Freibeuter-Klassikers von Sid Meier.
3. **The Lost Vikings** | Interplay
   Einfallsreiches Puzzlespiel mit Wikingern, kürzlich als GBA-Version erschienen.
4. **Fields of Glory** | Microprose
   Strategiespiel für Experten vor dem Hintergrund der napoleonischen Kriege.
5. **Sensible Soccer** | Renegade
   FIFA-Fans staunen: Auch mit zwei Buttons am Gamepad ist Fußball möglich.



Geburtstagsausgabe: 11 Jahre PC Games

VORSCHAU

Behind closed doors: PC Games zeigt, was Sie auf der GC garantiert verpasst haben. Außerdem erfahren Sie alles über die deutsche Version von **C&C Generals**, das dazugehörige Add-on und den **EA Sports Fußballmanager 2004**.

TEST

Eine regelrechte Spieleflut mitten im Sommer: Die Testversionen zu **Tron 2.0**, **Breed**, **Knightshift**, **Republic**, **The Great Escape** und zum mit Spannung erwarteten **Gothic 2**-Add-on sind auf dem Weg in die Redaktion.

TIPPS

Egal ob **Breed**, **Tron 2.0** oder die Fortsetzung des Rollenspiel-Epos **Gothic 2**: Die Tipps-Experten von PC Games helfen Ihnen über schwierige Klippen hinweg und weisen Ihnen mit Übersichtskarten den rechten Weg.

CD/DVD

Die mit vielen Zusatz-Goodies ausgestatteten Deluxe-Demos zu **Tron 2.0** und **Breed** sind fest zugesagt. Damit Sie im Laden die richtige Wahl treffen, arbeiten wir für Sie an ausführlichen Test-Videos. Extra: großer GC-Report!





VORAB-INFOS AB 30. AUGUST AUF WWW.PCGAMES.DE!







Der GyroTwister-Xbeam ist das Weihnachtsgeschenk, das süchtig macht.

Wer IHN in der Hand hält, gibt IHN nie mehr her.
Im Inneren dieser tennisballgroßen Wunderkugel baut ein Rotor bei 15.000 Umdrehungen pro Minute Kreiselkräfte bis 17 kg (!!) auf - ohne Batterie - mit reiner Muskelkraft.

Der GyroTwister-Xbeam besitzt einen eingebauten Generator in Form eines Permanentmagneten an dem eine Spule vorbeigeführt wird. Dieser erzeugt genügend Energie, um 4 rote Power-LEDs zu betreiben, die das Gerät in wirklich faszinierender Weise beleuchten.

Jeder braucht bei der täglichen Arbeit am Rechner einen GyroTwister, um Verspannungen in den Armen und Händen vorzubeugen. Auch jeder Sportler oder Musiker zur Kräftigung der Arme.

Aber aufgepasst: Zeigen Sie den GyroTwister-Xbeam nie Ihren Freunden und Kollegen - sonst ist er weg! Lesen Sie, was unzählige begeisterte GyroTwister-Fans über diese faszinierende Wunderkugel berichten:
www.macht-suechtig.de/begeisterung

NEU!
jetzt per SMS für nur EUR 29,95 zzgl. EUR 2,50 Versandkosten bestellen:

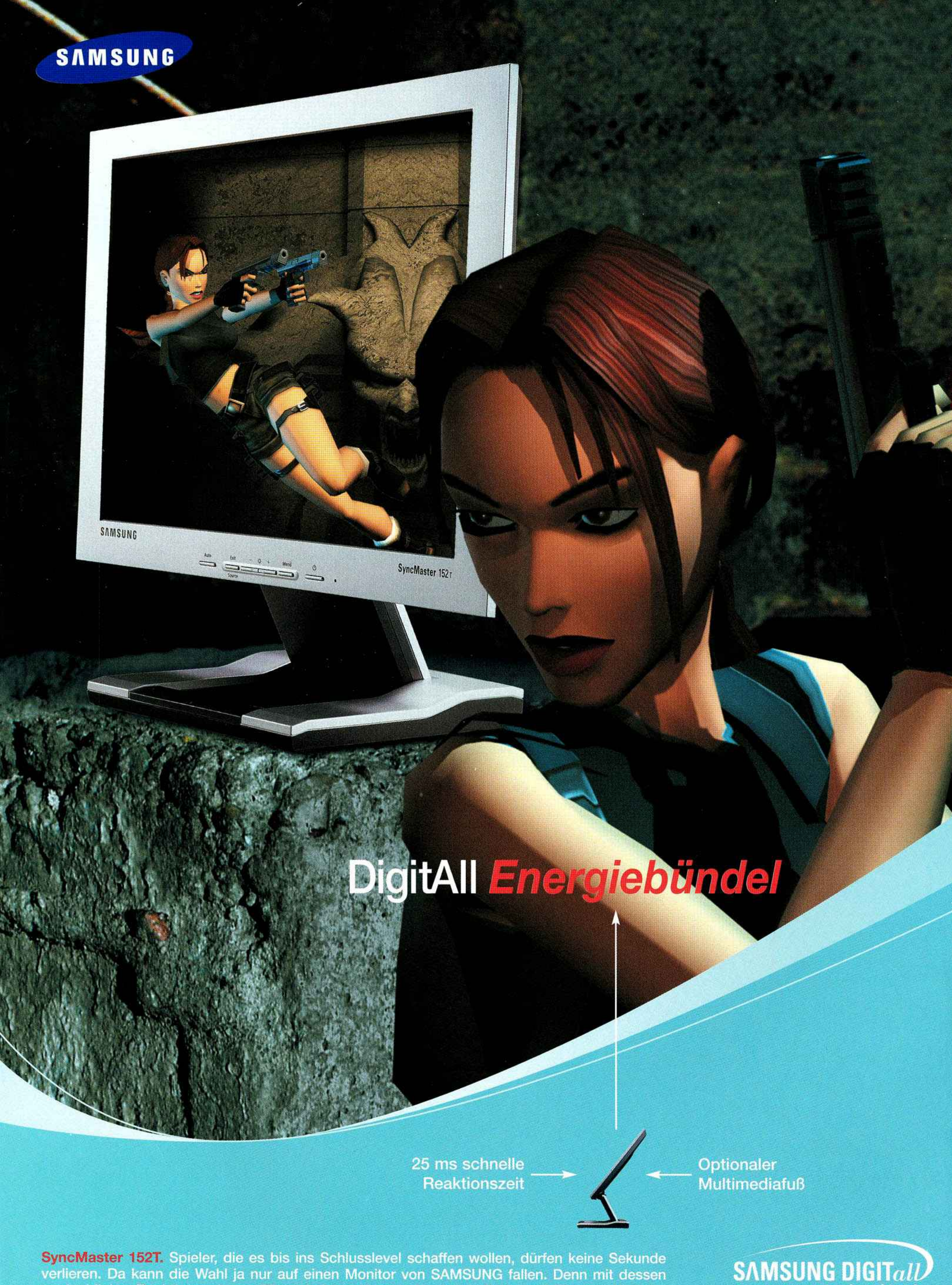
Einfach das Stichwort "abhängig" per SMS an 72864 senden.



Sind auch Sie suchtgefährdet?
Bestellen Sie jetzt **versandkostenfrei** unter:

www.macht-suechtig.de

Für Händleranfragen: Telefon 089 / 94 38 93 - 0 oder Fax 089 / 94 38 93 - 22



SyncMaster 152T. Spieler, die es bis ins Schlusslevel schaffen wollen, dürfen keine Sekunde verlieren. Da kann die Wahl ja nur auf einen Monitor von SAMSUNG fallen. Denn mit dessen unglaublicher Reaktionszeit von 25 ms haben störende Nachzieheffekte null Chance. Und der optionale Multimediafuß mit integriertem Lautsprecher? Garantiert Spielern noch intensivere Gaming-Sessions. SyncMaster 152T: Volltreffer. **Info-Hotline: 01805-12 12 13** (0,12 €/Min.)

SAMSUNG DIGITall
everyone's invited™
www.samsung.de